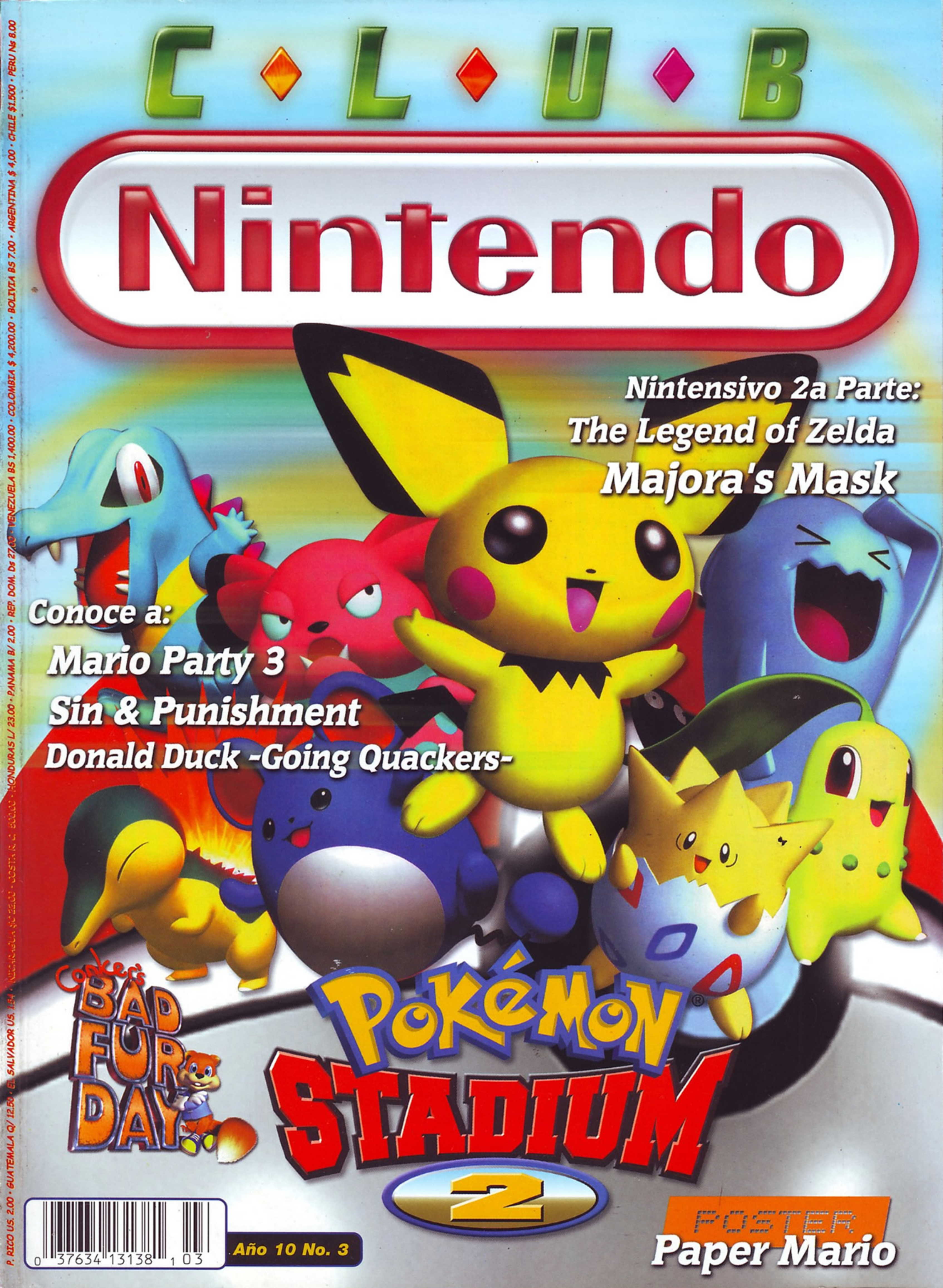


CLUB
Nintendo
Nintensivo 2a Parte:
The Legend of Zelda
Majora's Mask
Conoce a:
Mario Party 3
Sin & Punishment
Donald Duck -Going Quackers-
Conker's
BAD FUR DAY
Pokémon
STADIUM
2
POSTER
Paper Mario
Año 10 No. 3
0 37634 13138 1 03



C • L • U • B

Nintendo







La irreverencia, las peladeces y lo "pasado de lanza" lo encontrarás en este título tan polémico que Rare lanzará este 5 de Marzo a la venta. Se trata de Conker's Bad Fur Day, un título único para el Nintendo 64, donde la ardillita buena tiene un cambio de actitud ante la vida y deberás averiguar por qué. Tanto el cartucho como el artículo que encontrarás en este número, son sólo para mayores de 18 años, así que, mucho ojo, ¿eh?



Cuando termina una fiesta es muy común la frase "Vamos a seguirla, ¿no?". Bueno, pues Nintendo decidió seguirla y la tercera parte de Mario Party ya se está cocinando para el mercado americano. En el previo de Mario Party 3 que te encontrarás en estas páginas, podrás darte una idea de lo que te espera por ahí de mediados de Mayo.



Sin and Punishment es un shooter para N64 que tiene pocos meses a la venta en Japón. Desde que se mostró en el Space World 2000, todo el mundo esperábamos ver este título, ya que se veía realmente impresionante. Bueno, ya pudimos checarlo y, aunque aún está en duda su aparición en América, decidimos hacer un análisis internacional para contarte a detalle cómo está este gran juego.





Este es el rombo de febrero

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año X #3 Marzo 2001
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA
ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO,
Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 10 # 3. Revista mensual, Marzo 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(D.R.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.C. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**. No. 10/3 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211. Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: suscteleviza@colomsat.net.co, Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A. Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 344-8946/5178/8864. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704304.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1288) Buenos Aires Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #3
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

Marzo es el tercer mes del año (seguro que ya lo sabías), y el segundo mes más tranquilo en la industria de los videojuegos, ya que en Febrero, Marzo y Abril, la mayoría de las compañías están preparando los juegos que mostrarán en el E3 que se celebra anualmente en Los Angeles, California.

Principalmente, en las plataformas de Nintendo, la tranquilidad se acentúa, ya que dos nuevas consolas, el Nintendo Game Cube y el Game Boy Advance están por recibir la estafeta (una de ellas el 21 de este mes, en Japón). Y es por eso que queremos aprovechar estos meses de tranquilidad previos al E3, para invitarte a que nos escribas y nos digas todo lo que te gusta y todo lo que no te gusta de tu revista Club Nintendo, cómo te gustaría que cambiara o si te gusta cómo está; qué le cambiarías, qué le dejarías... en fin, cómo quieres que cambie Club Nintendo. Esto es porque queremos darle un nuevo giro a la revista para recibir con un espíritu fresco los dos nuevos sistemas de Nintendo.

Como siempre te lo hemos dicho, somos amigos y nos gusta que nos hables "derecho", sólo así podremos darte lo mejor y mantener tu preferencia. Esperamos todos tus comentarios, ya sea por el correo tradicional o por correo electrónico.



DR. MARIO

Estoy bastante molesto ya que ustedes son unos cobardes ya que en mi e-mail pasado les pregunté que cómo era que obtenían a Mew los que te lo pasan en los eventos que hace Nintendo como es Espacio 64 y no me contestaron mi e-mail ni siquiersa en la revista, estoy muy molesto ya que todos tenemos derecho a saber la verdad sobre Mew y les recuerdo que son unos COBARDES.

Luis Miguel Morfín Plascencia
Zapopan, Jalisco

Bueno, pues algo hemos de haber hecho en Jalisco, que de plano no nos quieren... no, no es cierto. Mira, el Mew que se regala en los eventos de Nintendo en México y en Espacio 64, se obtuvo directamente de NOA. Gente de Gamela México fue especialmente para obtener a Mew, pokémon que los expertos de Nintendo de América sacaron de una máquina especial. No hay truco ni nada por el estilo.

♦

Les ruego me contesten esta pregunta que tal vez suene un poco tonta. Yo compré el Pokémon Stadium y tengo el cartucho de Pokémon rojo y no lo puede leer el Transfer Pak y me aparece una tache (x) y por eso no lo lee y yo les quisiera preguntar cómo se le hace si se necesita cargar con el Expansion Pak o qué cosa; lo mando al Taller de Luigi o qué, estoy desesperado, por favor ayúdenme.

Aldo

Pueden ser dos motivos. Uno, que tu cartucho de GB, el Transfer Pak o el cartucho de N64 estén dañados, por lo que te recomendamos que visites o te pongas en contacto con el Taller de Luigi para que te resuelva el problema. La otra posibilidad es que tu cartucho sea pirata, ya que muchos cuates han tenido un problema similar por la misma causa. En este caso no te quedará más remedio que lamentarte y conseguir un cartucho original.

♦

Hola amigos de la revista y lectores, quiero decirles que esta carta la mando para decirles que su revista es la mejor. Bueno, también quiero preguntarles algo de Kirby 64: The Crystal Shards. Resulta que ya derroté a O2, pero no tengo el modo de combate para 4 jugadores lleno, me hace falta en el primer mini - juego el modo Intense y un amigo sí la tiene pero no me quiere decir cómo sacarla.

Rigoberto Alfaro

Esta no es la sección de Mariados, pero haremos una excepción, por el día de hoy, ya que la respuesta es muy sencilla. Lo único que debes hacer es ganar el mini-juego en la dificultad más difícil para que se abra la dificultad Intense. ¡Y dile a tu amigo que no sea egoísta!

♦

Hola amigos de Clubnin, les escribo para que me informen sobre la caricatura de Digimon. Díganme si es alguna versión de Pokémon o qué onda. Por cierto, muchas felicidades por su excelente labor.

Mónica Zepeda
México, D.F.

Para nada, Digimon es una caricatura que no tiene nada que ver con Pokémon, aunque el nombre sea extrañamente parecido. La palabra "Digimon" viene del apócope en japonés de las palabras "Digital Monsters", aunque algunos prefieren llamarla "Fusilmon"...

♦

Queridos animalitos de la creación, espero que se las estén pasando bien, pues yo me estoy recuperando del gran coraje que ustedes me han hecho pasar con los miles de sin sabores que nos han entregado mes con mes en su revista (antes nuestra) Porque, ¿recuerdan el reportaje acerca de Neon Genesis Evangelion? Después de la gran noticia, nos embarraron en la cara que no va a salir aquí en América. Pero bueno, no estoy solo al momento de escribir esto y varios Otakus están conmigo para pedir de favor el resumen de Dragon Quest que prometieron. Esperamos que nos cumplan y se reivindiquen. En lugar de gastar tantas páginas en vano con reportajes de juegos que no van a salir en América, con juegos que son más malos que el mismo diablo, por favor pongan nada más el título o pongan una lista de los juegos que en realidad no nos conviene ni jugar ni 5 minutos esto lo digo por ciertos juegos que no valen la pena, como Carmaggedon, que ni de portavasos sirve. Por todo lo demás todo esta bien. Nos despedimos Daniel, Pepe, El Chetos, Javier, Luis, Aldo, Pancho, Bernandino, Serafín, el Patas, el Pelón, Carlitos, el Sayayin, Gokú y la Jirafa.

Memo

Para empezar, la revista es y seguirá siendo nuestra, es decir, tuya y de todos. Pasando a lo de Neo Genesis Evangelion, el análisis del juego lo hicimos mucho tiempo después de que éste salió a la venta; no lo íbamos a analizar, sin embargo, llegaron a la redacción cientos de cartas preguntándonos de qué se trataba el juego, de que género era y de más. Eran tantas las ganas de todos esos lectores por saber qué onda con el juego, que decidimos analizarlo, aún sabiendo que no estaría a la venta en América. Nuestra intención no fue burlarnos o algo parecido, sino todo lo contrario. Además, por lo otaku que eres, como nos dices en tu carta, seguro que disfrutaste el análisis. Respecto a lo de Dragon Quest, la verdad no lo prometimos, pero, también han llegado muchas cartas pidiéndonos el resumen, así que ya lo estamos preparando, pero para que quede bien, preferimos no decirles cuándo se publicará, hasta que esté completamente terminado. Y gracias por el resto de tus comentarios. serán tomados en cuenta.

Esto es rápido, les pido que nos apadrinen, estamos en Yahoo, y pido apoyo a los lectores para que se metan al Triforce Team, en los clubes de Yahoo.
Nemesis

Chavos, busquen el Triforce Team en los clubes de Yahoo, que nuestros "ahijados" los están esperando.

♦

Hola amigos de Clubnin, su revista está súper y me han gustado mucho las nuevas secciones en especial la de Dr. Wario que no me explico ¿por qué no ha aparecido últimamente? Les escribo para que me saquen de una duda y es ésta. Quisiera saber si existe el juego de The King Of Fighters '93 porque soy un fanático de esa serie y un amigo dice que sí existe pero yo le digo que no y quisiera que me dijeran ¿quién tiene la razón? Además quisiera que hicieran un Museo de esta gran saga que creo que se lo merece. Mando saludos a los del 1-1 de la EPALM y en especial a mis mejores amigos Rosario, Hugo y el Cholo también, a mi prima Filenia y al primo Enrique. Aparte a mi novia Gloria.
El novio de Gloria

Como este Dr. Mario es de complacencias, pues tus saludos ya están mandados. Y, como ves, desafortunadamente en este número reapareció la sección de Super Wario, que, muy a nuestro pesar, regresó porque muchos lectores la pidieron en sus cartas. Y para concluir, te diremos que tú tienes la razón, no existe ningún juego que se llame The King of Fighters '93, ya que la serie comenzó en el '94 y ha llegado hasta la versión 2000 (seis años ya de KOF). Por cierto, has de estar bien contento porque tu amigo El Cholo ya salió... publicado en la revista.

The King of Fighters '94 / Arcade



La serie de KOF comenzó en 1994

♦

¿Qué hongo, Nintendochavos? Este mail es para felicitarlos por la gran revista que publican, nuestra revista, la mejor del mundo. Colecciono nuestra revista desde hace cuatro años y me gustan mucho todos los cambios que le han hecho. Pasando a otra cosa, quiero pedirles de favor que me saquen de un gran problema. Conseguí para SNES el juego de Final Fantasy III y déjenme comentarles que es un gran juego, pero me gustaría que me ayudaran con la localización de los 8 dragones porque no encuentro uno; también que me comenten donde encuentro a Phunbaba, cómo abro el cofre que está en la montaña con forma de estrella y en dónde encuentro a Shadow. Sé que es mucho, pero por favor, ya intenté de todo y no doy con la solución. Además quiero que sepan que me gustaría mucho que publicaran el reporte de "Las aventuras de Fly" porque nunca ví completa la animación y me gustaba mucho. Les apuesto unos "chescos" (modismo mexicano para decir refresco o soda) a que no publican mi carta. Y si alguien desea platicar de videojuegos, arcadias, cómics, manga o animé, escribanme a peguiza@yahoo.com
Héctor P. Chávez Eguiza

Final Fantasy III / SNES



Final Fantasy III es uno de los RPG's más largos del SNES

Gracias por tus comentarios. A la redacción han llegado muchas dudas con respecto a Final Fantasy II y III y, junto con las tuyas, ya fueron pasadas al departamento de Mariados, pero te pedimos calma, ya que como se tratan de juegos muy largos, toma algo de tiempo resolver todas las dudas, pero de que las contestaremos, dalo por hecho. Y, como ves, ya son varios lectores que piden el resumen de Las Aventuras de Fly, y como se lo dijimos a nuestro cuate Memo, muy pronto lo publicaremos. Y puedes traernos las gaseosas a Hamburgo #8 Col. Juárez. Entre Berlín y Dinamarca, pa' que no te pierdas.

♦

Hola, vivo en Honduras y les escribo para que vean que no sólo los Mexicanos les escriben. Soy un fanático de Luigi y me gustaría que me mandaran fotos de él, si me hacen el favor. Voy a estar muy agradecido.
César Romero
Honduras

Bien recibida tu carta, así como las del resto de los lectores de Honduras y de todo el mundo. No podemos enviarte fotos de Luigi, pero no te preocupes, que en la revista, frecuentemente incluímos arte o fotos de este popular personaje.

♦

Les escribo por que ya estamos en febrero y ni las luces del especial de Pokémon. ¿Se canceló de última hora o qué? Contéstenme, no sean gachos, ya que no aguanto la espera.
Eduardo Bojorquez

Muchos lectores nos han preguntado, con justa razón, del número especial de Pokémon que se tenía programado para Enero de este año y desafortunadamente hasta ahora podemos confirmar que, por cuestiones ajenas a la redacción de Club Nintendo, el número especial cambió su fecha se salida hasta el próximo mes, es decir, Abril. Te pedimos una sincera disculpa y, bueno, ahora ya sabes cuándo va a aparecer a la venta.

♦

En la revista año 9 número 12, página 49, en el juego de "Quién quiere ser millonario", dicen que lo malo de este juego es que probablemente no va a salir en latinoamérica porque este programa televisivo no se está pasando en ningún país de habla hispana, pero están equivocados, ya que en Venezuela, en el canal RCTV se está transmitiendo desde casi un año el programa de "Quién quiere ser millonario".
Héctor Luis
Venezuela

Pues, qué podemos decir... si cometimos un error, pero en realidad no lo fue tanto. Lo que pasó es que nosotros nos referíamos que el programa de nombre "Who Wants to be a Millionaire?", con el conductor de nombre Regis Philbin, no se

transmite en ningún país de latinoamérica, sólo en Estados Unidos, pero, como dices, no mencionamos que adaptaciones de ese programa sí se transmiten en latinoamércia (al parecer también en Colombia y próximamente en México). Gracias por el dato.

♦

Qué tal chavos, ¿cómo están? Por allá espero que bien. Oigan, tengo unas preguntas, por favor respóndanlas. Primero quisiera saber si saben algo de la película de Final Fantasy, ya que soy un aficionado a sus juegos. Segundo, el juego de Mega Man 64 no me gustó tanto y menos los gráficos que tienen, creo que está mejor Mario 64. ¿Qué pasó con Capcom? Y también dijeron en su análisis que Roll tiene un abuelo, entonces, también sería de Mega Man, porque se supone que es su hermana, ¿o no? Gracias de antemano por su respuesta.

Mayito64
Tuxan, Veracruz.

Qué bueno que tú también ya saliste... publicado en la revista, Mayito 64. La película de Final Fantasy, que lleva por título "Final Fantasy: The Spirits Within", al parecer ya terminó la etapa de producción, post-producción y todos esos rollos, ya que se estrenará durante el verano de este año. La película está dirigida por Hironobu Sakàguchi y escrita por el mismo director y por Al Reinert (quien también participó en algunos guiones de la serie de TV, From the Earth to the Moon, y en la película de Apollo 13). Entre los actores que interpretan las voces de los personajes, se encuentran Alec Baldwin (Beetlejuice) y Ming Na Wen (Street Fighter The Movie). La historia es de corte futurista y se trata de una chica científica que tiene que viajar a la Tierra para que, junto con un batallón de soldados, combatan a unos alienígenas que tienen el poder de devorar el espíritu de los humanos (a grandes rasgos). Respecto a lo de Mega Man, como siempre decimos, el gusto se rompe en géneros. Por cierto, tu deducción es buena, pero en realidad, se supone que este Mega Man no es el Mega Man de las versiones del NES ni de la serie de Mega Man X.

Final Fantasy: The Spirits Within



La película de Final Fantasy se estrenará en el verano de este año

Es otro Mega Man que se llama igual que los otros, con una hermana que también se llama Roll, pero que no es la hermana Roll del otro Mega Man... no hacerte bolas, es una historia totalmente distinta.

♦

Saludos, he aquí un mesaje con algunos comentarios y sugerencias. Primero que nada quisiera que suprimieran la palabra ITEM que tiene un equivalente exacto en español (artículo) y no veo motivo por el cual ustedes siguen usando este término que sólo contamina nuestro idioma. Segundo, ¿Alguna vez se han fijado en la influencia que tiene la cultura de la India con el juego de Zelda? Pues yo he encontrado un montón de puntos que ligan a este gran juego, la rupia es precisamente la moneda del país, Sahasrala es un nombre netamente originario de la India y está relacionado con uno de los Chakras. La escritura secreta que aparace en el juego de SNES, tiene una gran similitud con el sánscrito y otros muchos nombres y muchas imágenes. Espero que pronto aparezca un museo del juego de Zelda ya que me he cansado de esperarlo durante casi 2 años. Finalmente ojalá que sigan mejorando y sigan mostrando su supremacía por encima de las otras revistas.

Tamerlan
Zacatecas, Zacatecas

Los datos que nos mencionas son bastante interesantes y los tomaremos muy en cuenta para el Museo de Zelda (que todavía falta para que salga, no comas ansias). Respecto a lo de la palabra ítem, nosotros estamos conscientes de que tiene un sinónimo, y que significa "artículo" y también sabemos (a menos que nuestro diccionario sea "pirata"), que ítem (es decir, con acento en la "i"), es una palabra en español, así que no te preocupes, no estamos contaminando el idioma, ¿OK? En realidad preferimos usar la palabra ítem, ya que así los videojugadores saben que nos estamos refiriendo a los objetos recolectables en el juego, ya que si usamos una palabra a la que no estamos acostumbrados, en este caso, "artículo", se puede interpretar de diferentes formas, pues es un término más general.

♦

He estado buscando información sobre cuándo va a ser el E3 y al entrar a la página del E3 ahí decía que no era accesible al público en general ni a menores de 18 años. Explíquenme si esto aplica a ciertas áreas de la convención, en definitiva a toda la exposición. Por favor contéstenme, pues en realidad yo quiero ir. Vivo en Tijuana y como normalmente es en Los Angeles, se me facilita mucho ir.

David
Tijuana, Baja California

Efectivamente, el E3 es sólo para mayores de 18 años. ¿Por qué? Porque las leyes en Estados Unidos son muy estrictas con respecto a la violencia y a todos esos rollos, y como en el E3 puede haber muchas imágenes relacionadas con violencia, alcohol, drogas o sexo (en los juegos, claro, no vayas a creer que el centro de exposiciones es todo un congal) sin restricción alguna, pues el evento no es adecuado para los menores de edad. Si un menor se ve en la necesidad de entrar, necesita un permiso especial. El evento no está abierto a todo el público y es sólo para prensa y negociantes, aunque sí hay una forma de entrar, pero hasta donde sabemos, tienes que pagar una cantidad muy alta (al rededor de US$100).

♦

Seguimos recibiendo tus cartas con sugerencias, críticas, comentarios, dudas y demás en:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
También puedes enviarnos tus e-ma... correos electrónicos a:
clubnin@nintendo.com.mx
(no es cierto, Tamerlan, era broma)
No olvides visitar:
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA

¿Alguna vez te preguntaste cómo se vería una batalla en 3D entre la última evolución de Eevee, Espeon, contra el Pokémon tipo bug, Heracross? ¿Te gustaría ver cómo Girafarig ataca sin piedad a sus enemigos con gráficos de Nintendo 64? ¿No sería increíble usar a Slugma o a Blissey de tu cartucho de Game Boy en Pokémon Stadium (PKMN STDM)? Pues si eres fanático de los juegos de Pokémon, te tenemos buenas noticias. Ya no tendrás que esperar mucho tiempo para ver todas las monerías de Pokémon Gold y Silver de Game Boy en tu Nintendo 64. Pokémon Stadium 2 está a unos días de aparecer y, tal como lo hiciera su predecesor, te va a impactar. A diferencia de Pokémon Stadium, en Pokémon Stadium 2 ya no tendrás que conformarte con los 151 Pokémon. En caso de que no hayas jugado el primero de estos juegos, en PKMN STDM tienes la posibilidad de utilizar los pokémon que tengas en tu cartucho de Game Boy, a través del accesorio llamado Transfer Pak, en las batallas en 3D en el N64. Bueno, pues la base en PKMN STDM 2 sigue siendo la misma, sólo que este cartucho es compatible con las versiones Red, Blue, Yellow, Gold y Silver, por lo que tendrás la posibilidad de usar a los 251 Pokémon. Al igual que la versión anterior, puedes jugar PKMN STDM 2 sin la necesidad de un Transfer Pak y sin ningún cartucho de Game Boy, sin embargo, recuerda que este juego está pensado para que lo disfrutes al máximo con estos dos accesorios. Aún sin ellos, puedes retar a los Pokémon que tiene por default el cartucho, pero estos tienen características y ataques que no variarán, por lo que la emoción se reduce. En este aspecto, PKMN STDM 2 es igual que la primera parte, pero veamos las diferencias, que son muchas y son para mejorar. Este título cuenta con casi las mismas opciones que el anterior, pero dentro de ellas hay muchas diferencias. Al principio tienes tres opciones básicas, la de 2P Versus, donde de inmediato podrás enfrentarte contra otro jugador utilizando el transfer pak y los Pokémon que participarán en la batalla serán sólo los que tengas en tu Party. Hay otra opción para que pelees rápido, ya sea contra otro jugador o contra el CPU, utilizando Pokémon pequeños (muy buena opción para aprender a jugar). Y la opción de Stadium, donde hay más modos de juego. Dentro encontrarás la opción homónima de Stadium, donde encontrarás cuatro tipos de torneos, con distintas reglas cada uno. Está la Poké Cup, abierta para los Pokémon entre los niveles 50 y 55; la Prime Cup, abierta para todos los Pokémon sin importar el nivel; la Little Cup es nueva y está abierta a los pequeños Pokémon de nivel cinco y que vienen de un Poké Egg; y la otra nueva, la Challenge Cup, es más original, ya que aquí no eliges a tu equipo, el CPU te asigna uno al azar con integrantes de nivel 30, para que pongas a prueba tus habilidades de entrenador y saques avante a un equipo de Pokémon que no estás acostumbrado a utilizar. Todas las copas, con excepción de la Little Cup, tienen cuatro sub-torneos, con ocho batallas cada uno, dando un total de 32 batallas por copa. Una vez que ganes todos los torneos y el Gym Leader Castle, abrirás el Round-2. En la opción de Gym Leader Castle encontrarás algo similar







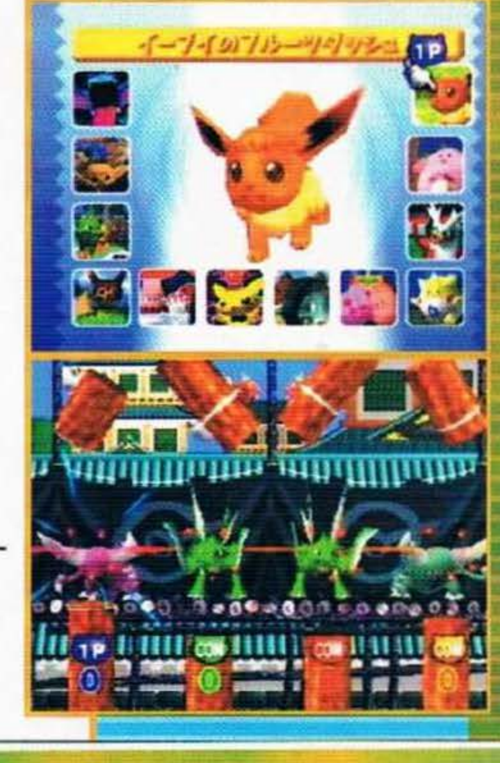




Pokémon Stadium 2

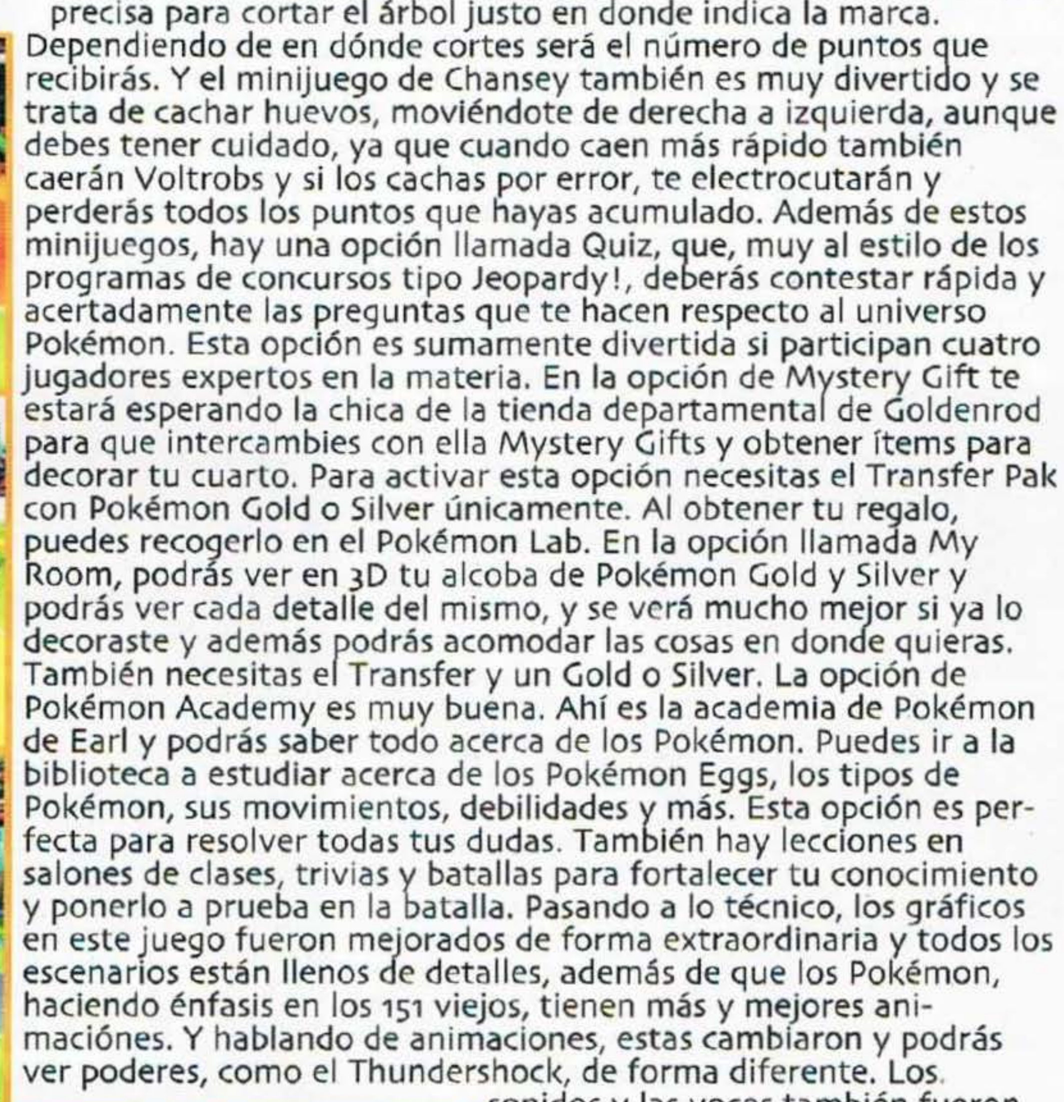


Aquí la cosa cambió un poco, ya que, además de que son menos entrenadores antes de llegar con el Gym Leader, ya no ganarás ningún Continue, aunque ganes Perfect. Si usas a los Pokémon de tu cartucho, los Pokémon adversarios en esta opción se pondrán a tu nivel, basándose en tu Pokémon de nivel más alto. Y, estéticamente, los escenarios de este modo de juego están mucho mejores. También encontrarás el modo de Free Battle, donde podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos, utilizando Pokémon de los cartuchos de Game Boy o Pokémon rentados, usando las reglas de los diferentes troneos o el modo Anything Goes, donde las batallas serán completamente libres. En la opción de Pokémon Lab, el laboratorio del Profesor Oak, podrás examinar el contenido de los cartuchos de Game Boy de Pokémon, en sus versiones Gold, Silver, Red, Blue y Yellow, claro, con la ayuda del Transfer Pak. Si no tienes este accesorio o ningún cartucho de Pokémon de GB, no hay mucho qué hacer en esta opción. Pero si sí, podrás organizar tus ítems de manera más rápida y eficiente que en el GB. También puedes ver una lista completa de los Pokémon e ítems. También aquí podrás intercambiar Pokémon con un amigo a través de otro Transfer Pak y también encontrarás el famosísimo Pokédex que aquí está estéticamente mejor y podrás ver a tus Pokémon, ya sea por orden alfabético, por el orden del viejo Pokédex o con el nuevo orden. La opción de Game Boy Tower también es nula si no cuentas con cartucho y con Transfer. Aquí puedes jugar tu cartucho de cualquier versión antes mencionada (sólo las mencionadas, ya que no funciona con juegos como Pokémon Pinball o Pokémon Puzzle League y con ningún otro juego). Lo bueno de esta opción es





Puzzle League y con ningún otro juego). Lo bueno de esta opción es que, las versiones Gold y Silver se verán a todo color y si no cuentas con Game Boy Color, pues ya podrás disfrutar de lo colorido de estas versiones. Otra opción que cambió mucho fue la de los minijuegos. Esta vez podrás encontrar 12 totalmente nuevos minijuegos, mismos que estelarizan los Pokémon más famosos de la serie, como Togepi, Pichu, Eevee, Chansey, Cleffa e Igglybuff. Algo curioso es que aquí también puedes usar el Transfer Pak y si cuentas con el Pokémon adecuado, lo podrás usar en los minijuegos (obviamente no podrás usar a tu Charizard, pero sí a tu Pinsir, por ejemplo). Todos los minijuegos son para cuatro jugadores simultáneos y podrás jugarlos por diversión o entrar a un torneo, donde gana el que más puntos haga. Como te dijimos, todos los minijuegos son nuevos, y de los que más nos gustaron fueron los de Cleffa e Igglybuff, que es muy bueno y se trata de contar Pokémon. El CPU te dirá qué Pokémon debes contar y pasarán corriendo varios, entonces debes ser muy observador, ya que a veces son tantos que no podrás contarlos bien; el de Pinsir y Scyther es muy emocionante, pues te pondrán un tronco con una marca blanca en la parte superior de la pantalla y de repente lo dejan caer y deberás presionar el botón A de forma precisa para cortar el árbol justo en donde indica la marca. Dependiendo de en dónde cortes será el número de puntos que recibirás. Y el minijuego de Chansey también es muy divertido y se trata de cachar huevos, moviéndote de derecha a izquierda, aunque debes tener cuidado, ya que cuando caen más rápido también caerán Voltrobs y si los cachas por error, te electrocutarán y perderás todos los puntos que hayas acumulado. Además de estos minijuegos, hay una opción llamada Quiz, que, muy al estilo de los programas de concursos tipo Jeopardy!, deberás contestar rápida y acertadamente las preguntas que te hacen respecto al universo Pokémon. Esta opción es sumamente divertida si participan cuatro jugadores expertos en la materia. En la opción de Mystery Gift te estará esperando la chica de la tienda departamental de Goldenrod para que intercambies con ella Mystery Gifts y obtener ítems para decorar tu cuarto. Para activar esta opción necesitas el Transfer Pak con Pokémon Gold o Silver únicamente. Al obtener tu regalo, puedes recogerlo en el Pokémon Lab. En la opción llamada My Room, podrás ver en 3D tu alcoba de Pokémon Gold y Silver y podrás ver cada detalle del mismo, y se verá mucho mejor si ya lo decoraste y además podrás acomodar las cosas en donde quieras. También necesitas el Transfer y un Gold o Silver. La opción de Pokémon Academy es muy buena. Ahí es la academia de Pokémon de Earl y podrás saber todo acerca de los Pokémon. Puedes ir a la biblioteca a estudiar acerca de los Pokémon Eggs, los tipos de Pokémon, sus movimientos, debilidades y más. Esta opción es perfecta para resolver todas tus dudas. También hay lecciones en salones de clases, trivias y batallas para fortalecer tu conocimiento y ponerlo a prueba en la batalla. Pasando a lo técnico, los gráficos en este juego fueron mejorados de forma extraordinaria y todos los escenarios están llenos de detalles, además de que los Pokémon, haciendo énfasis en los 151 viejos, tienen más y mejores animaciónes. Y hablando de animaciones, estas cambiaron y podrás ver poderes, como el Thundershock, de forma diferente. Los sonidos y las voces también fueron mejorados, todo esto gracias a los 512 megas que utiliza el cartucho. Este título está hecho para que todos los videojugadores, no sólo los expertos, puedan disfrutar de un concepto muy entretenido llamado Pokémon. Y es por eso que Pokémon Stadium 2, que sale a la venta el 26 de este mes, se ganó un lugar en Nuestra Portada.





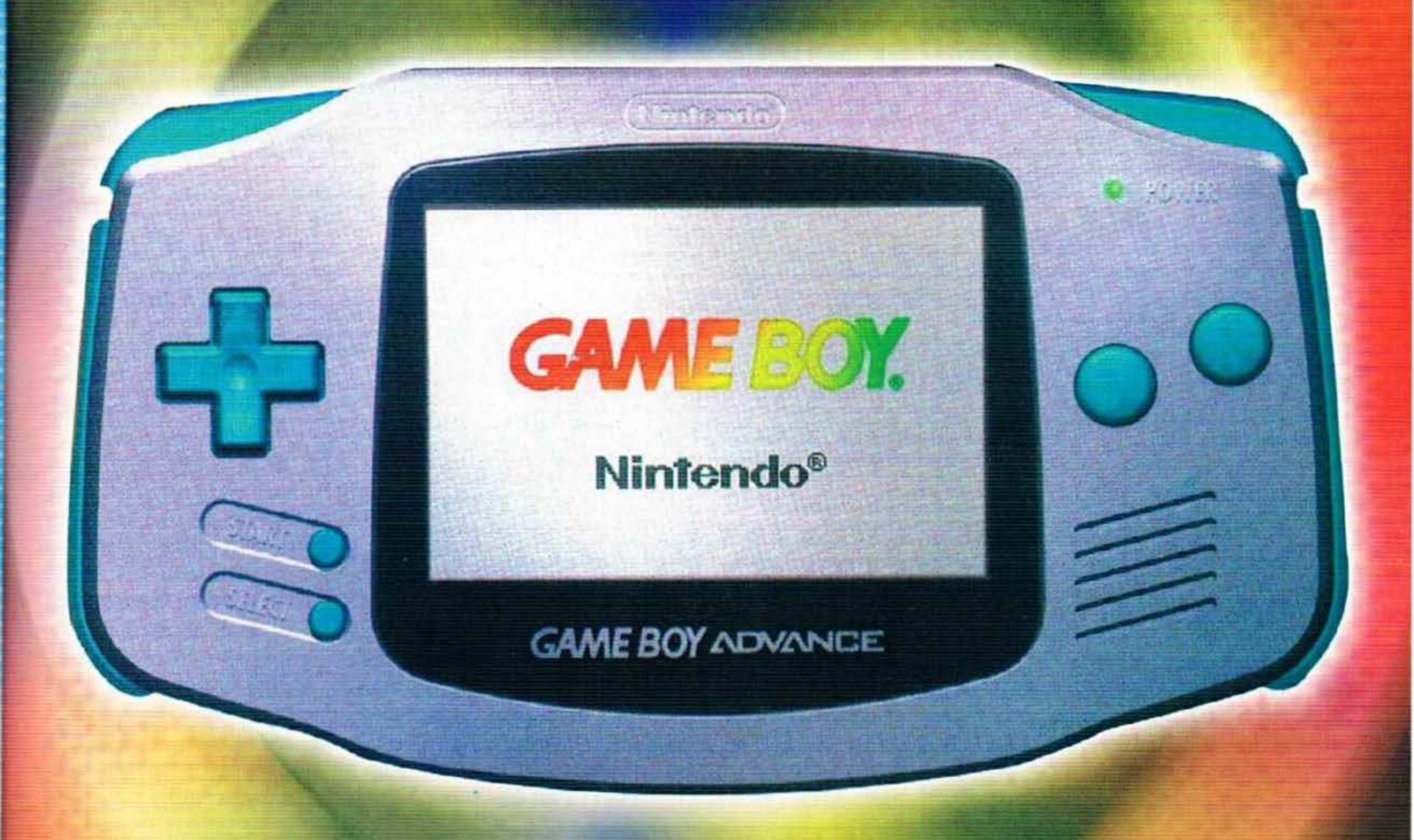








ECHALE UN OJO AL FUTURO...



GAME BOY®
ADVANCE

Extra

MARZO 2001

GAME BOY ADVANCE

¿Nintendo y Square juntos otra vez?

Hace poco tiempo, en Japón, Square lanzó para el sistema portátil de Bandai, llamado Wonder Swan Color, los "remakes" de Final Fantasy I, II y III, mismos que fueran lanzados por primera vez para el sistema de 8 bits de Nintendo, el NES. En una conferencia de prensa previa al lanzamiento de estos juegos, Hironobu Sakaguchi, cabeza de Square Soft en Japón, anunció que se sentía muy a gusto con el lanzamiento de estos juegos para esa consola portátil. Y, entre otras cosas, mencionó que tiene planeado lanzar también los títulos de Final Fantasy IV, V y VI para un sistema portátil, sin embargo, enfatizó que el Wonder Swan Color no tenía la capacidad suficiente para que estos juegos tengan la misma o mejor calidad que las versiones originales, las cuales también fueron programadas por primera vez para el otro sistema de Nintendo, el SNES. Agregó que está muy interesado en el Game Boy Advance para que las siguientes tres partes de la saga sean programadas. Pocos días después, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Co. Ltd., también dio una entrevista para la prensa japonesa donde, obviamente, hizo declaraciones en base a lo que mencionó Hironobu Sakaguchi. Según el señor Yamauchi, sí se enteró de lo que Sakaguchi mencionó en su conferencia y ante esto, el presidente de Nintendo dijo que actualmente Nintendo no tiene ninguna relación ni negocio con Square, por lo que los planes de lanzar Final Fantasy IV, V y VI para el Game Boy Advance, hasta el día de hoy, no podrían ser posibles. También agregó que entre los intereses de Nintendo, ahorita no se encuentra el trabajar con Square, por lo que las probabilidades de la realización de esos proyectos son muy pocas. ¿Habrá o no habrá un Final Fantasy de nuevo en un sistema de Nintendo? Al parecer desde aquel famoso rompimiento que se dio entre la transición del SNES al N64 entre Square y Nintendo, va más allá de los negocios, ya que en la declaración del señor Yamauchi, aunque no negó absolutamente la posiblidad de una "reconciliación", dejó entre dicho algo así como "qué bien que Sakaguchi quiera, pero yo no quiero", pese a que Final Fantasy es una franquicia que vende y vende bien, como lo hizo en su tiempo para Nintendo y como lo hace ahora con Sony. Y el que la misma gente de Square "admire" tu sistema y se interese en llevar un Final Fantasy a él, es un negocio seguro que difícilmente se podría rechazar. En fin, Sakaguchi no dijo un "sí" rotundo a su interés en hacer Final Fantasy para el Game Boy Advance, ni Yamauchi dijo un "no" rotundo al rechazo de hacer un trato con Square, sin embargo, sería bueno saber qué provocó el rompimiento entre estas dos grandes compañías y mejor aún sería que se olvidarán un poco de sus diferencias (que insistimos, pensamos que son un poco personales) y que, por lo menos, se volvieran a unir para hacer negocio, ya que los beneficiados vamos a ser nosotros, los videojugadores.

Así se veía Final Fantasy VI en el SNES... ojalá que algún día se vea mejor en el GBA.



¿Te imaginas un Final Fantasy IV para el GBA?

NINTENDO 64

¿Le duele algo a tu N64? ¡Ya viene el Doctor!

Recientemente Nintendo sorprendió a todos los medios al anunciar que ya tiene prácticamente listo un título nuevo para el N64 y que, la verdad, nadie esperaba. Es nada más ni nada menos que Dr. Mario 64. En este título podrás mandar cartas "online" y el Dr. Mario te las contestará, en 3D, vía... no, no es cierto (chiste local). En realidad, Dr. Mario 64 es el "remake" del clásico Puzzle que tuvo sus versiones para el NES y SNES hace algunos ayeres. Este juego básicamente se trata de lo mismo, acomodar capsulitas de forma adecuada para deshacerte de los virus, sólo que esta vez se ha incluído un modo para cuatro jugadores simultáneos. Se tiene planeado lanzar este título en américa a mediados o finales de Abril, así que prepárate, porque el doctor, te va a recetar.



NINTENDO GAME CUBE

Snoopy y sus amigos al GC

Infogrames, la compañía detrás de títulos como Mission: Impossible, Duck Dodgers y Worms Armageddon, acaba de adquirir la licencia de la tira cómica más popular de todos los tiempos, Peanuts (Charlie Brown), claro, para hacer videojuegos nada más. Uno de los primeros títulos de esta compañía es Snoopy Tennis y está por salir para el Game Boy Color. De cualquier forma Infogrames ya aseguró estos derechos para lanzar juegos en las plataformas de la siguiente generación, como el Nintendo Game Cube. "Estamos muy emocionados de que United Media haya confiado en Infogrames para lanzar juegos de tan renombrados personajes. Este trato nos llevará al siguiente nivel con nuestra librería de licencias fenomenales..." dijo Robert Miles Watson, Vice Presidente de las licencias a nivel mundial de Infogrames, Inc. "Estamos combinando a los amados personajes de Peanuts y más de 50 años de historia con la tecnología para crear excelentes juegos para niños de todas las edades", agregó. Así que es muy probable que veamos al famosísimo Snoopy andar de aquí para allá en el Nintendo Game Cube y el Game Boy Advance (noticia dedicada a Junior).

LICENCIATARIOS

¿No más guerra de consolas para Sega?

Uno de los gigantes de los juegos de video, Sega, anunció el pasado 2 de febrero que gradualmente se retirará a sí mismo de la industria de los videojuegos como competidor de hardware y en su lugar, enfocará todos sus esfuerzos como un licenciatario de multi-plataformas y como desarrollador de "third-party". Específicamente, Sega anunció que apoyará con sus juegos al PlayStation 2 de Sony y al Game Boy Advance de Nintendo. Insistió en que tratará de desplazar lo más pronto posible su actual consola, el Dreamcast, para agilizar dicha transición. "Sega es una compañía que siempre se atrevió a innovar e impulsó a la industria hacia adelante.", dijo Peter Moore, presidente de Sega of America. "Sega continuará haciendo lo mismo con esta nueva estrategia y el resultado para los consumidores conservará el espíritu 'rompe reglas' que siempre hemos tenido, estando siempre a la vanguardia en los videojuegos."

Sega aún planea apoyar a su Dreamcast por al menos un año más, con 30 nuevos títulos y algunos de ellos serán exclusivos de esta consola. No, no creas que esto es "Club Sega", lo que pasa es que, además de no darte la noticia a medias, lo importante (y lo que jamás llegamos a pensar que pasaría), es que Sega pasará a ser licenciatario de Nintendo, de una forma o de otra y por el momento esta compañía ya anunció que se encuentra trabajando en tres títulos para el Game Boy Advance, uno de ellos es Chu Chu Rocket, el otro es Puyo Puyo y el tercero es Sonic the Hedgehog Advance... aunque usted... no lo crea. Y respecto a Sega, hace un mes corrió el rumor de que Nintendo había comprado esta compañía; pues bien, estos rumores fueron desmentidos por los presidentes de ambas compañías en su sede en Japón... aunque, quién sabe, algún día nos podrían dar otra sorpresa.

GAME BOY ADVANCE... SI, OTRA VEZ

Lista oficial de títulos para el GBA

Esta es la lista oficial de los primeros títulos que saldrán para el Game Boy Advance:

Aerial Aces
Bomberman Story
Caesar's Palace
Castlevania: Circle of Moon
Earthworm Jim
F-18
F-Zero Advance
Fievel: An American Tale
Fire Emblem
The Flintstones
Fortress
Game Boy Wars Advance
Golden Sun
Golf Master
Horse Racing Derby
Iridion 3-D
Jelly Belly
Kuru Kuru Kuru Rin
Land Before Time
Lego Racers II
M&MS: Lost in Time
Mail De Cute
Magical Vacation
Mario Advance
Mario Kart Advance
Men in Black
MLB Sluggers
Momotaro Festival
Monster Breeder
Ms. Pac-Man Advanced
Namco Museum Advanced
Napoleon
NFL Blitz 2002
NHL Hitz
Pac-Man Advanced
Paintball
Pinobee
Pitfall
Ready 2 Rumble Boxing Round 2
Rockman Exe
Silent Hill
Star Communicator
Tactics Ogre
Tekken Advanced
Tiny Toons (2 títulos)
Top Gear GT
Tweety and the Magical Jewel
Wai Wai Racing

tor que eres, contestame: 1.-¿Cuál fue el juego en el que naciste? 2.-¿Tú y tu hermano piensan ser amigos o rivales? 3.-¿Crees arribar en el Game Cube? Me saludas a Waluigi y a tus "hielocos" de Club Nintendo. ¿OK?

Golduck
Colima,Colima

Claro que soy sensacional. Te cuento que nací en el juego (malo, por cierto) de Game Boy llamado Super Mario Land 2... Mi hermano Waluigi (o como le digo yo, el "Chiripazo"), y yo somos rivales, por supuesto, pero a la hora de darle sus cocos a los perdedores de Mario y Luigi, tenemos que unir fuerzas. A como dé lugar, estaré en un juego para el Game Cube, es lo menos que se merecen mis fans. Y no saludé a nadie, me caen gordos todos, sobre todo el Arkham, que como se dejó el cabello largo y tiene el cabello rizado, parece brócoli el muchacho.

Hola Wario, quisiera que me respondas estas preguntas: 1¿Qué eres tú? Por qué Mario se hizo doctor y Luigi mecánico. 2¿Puedes darme la guía completa para Mario RPG? Te contaré la historia: ***(no por favor)*** Estaba jugando en mi Nintendo 64 y mi mamá dijo, aprovechando que eran vacaciones, que me pusiera a arreglar mis juguetes y vi una caja que tenía mi Nintendo, mi Virtual Boy y mi Super Nintendo y pues se me hicieron más difíciles los juegos anteriores que los del 64. Gracias Wario.

Felipe Trejo
México, D.F.

Zzzzzzz... ¿? Ay, perdón, es que le estaba sacando el aire a la llanta de mi bici... esteee... porque eso es lo que hago, arreglo bicicletas... bueno, entre otras cosas, ¿verdad? Ya hablaremos de eso luego. No puedo darte la guía de Mario RPG porque no arreglaste tu cuarto y te pusiste a jugar.

Su majestad Dr. Wario: ¡Es usted único! Tanto tiempo creí que yo era el mejor... qué desilusión, me bastó con echar un vistazo a su maravillosa sección para darme cuenta de todo lo que me falta para alcanzar la perfección, no crea que se lo digo porque me atoré a medio Turok o porque necesito saber cómo conseguir todos los cuartos de corazón de Zelda, no, nada de eso me interesa ya, ahora sólo tengo una inquietud y sólo usted, maestro de maestros, puede responder la duda que me atormenta: ¿Qué puedo hacer para merecer su autógrafo y me nombre como su primer discípulo? P.D. ¿Qué sería sin usted y los días de pago?

José Miramontes Dávila
Aguascalientes, Aguascalientes

No sea barbero.

Querido estimado, papiringo, mamey, adonis y súper inteligente Doctor Wario, escribo esta carta con la pregunta de que ahora con lo del Game Cube, ¿pondrán discos con demos en la revista? También te escribo para felicitarte por el hecho de estarle haciendo competencia al freski del Mario y como vas, pronto le partirás la ma...ndarina en gajos a su sección. Te desea todo el exito, tú humilde admirador.

Juan Francisco López Ríos

Yo creo que no, porque... la verdad es que... lo que cre... ¿Qué diablos es "Freski"? ¿Alguien sabe?

Hola querido Wario, te escribí para saber algo. Si hay Wario, y Waluigi, ¿te gustaría que hubiera una Wapeach? Otra pregunta. Si no me contestas de buena manera, le escribo al Dr. Mario o aún peor, a Adeleine.

Edgar
Culiacán, Sinaloa

Me acabas de dar una idea muy buena, pero la verdad no estoy interesado en una Wapeach, me quedo con my queen, Joanita (que está ¡Wapeachima!). Momento, ese chiste no fue mío, fue de Gus no sé qué... (fue horrible, fue horrible...) ¡Bueno, ya! ¡Sáquese de aquí, órale!

Querido Dr. Wario eres sensacional y el mejor de todos los personajes de Nintendo. Me encanta tu nueva mega sección y déjame decirte que siempre has sido mi ídolo. Te quiero hacer algunas preguntas: ¿Porqué no tuviste un juego para ti solito, estilo Mario Bros. en el SNES? ¿Porqué no exiges un juego para ti solito en el N64? Creo que te lo mereces tú y tu hermano Waluigi. ¿Porqué hiciste dueto con alguien como Bomberman en Wario Blast? Aunque créeme que a mi me encanta aniquilar en Bomberman escogiéndote a ti en el juego. Esperando que hagas una huelga en pro de tu derecho de tener tu propio juego de N64, se despide tu mega fan.

Francisco Montes.
México D.F.

Zzzzzzz... ¿? ¿Qué? Ah... ya saben, mi muñeca... digo, la llanta... ah, lo qué sea... Espera, déjame leer tu carta otra vez, que me distraje. "Querido Dr. Wario, eres sensacional y bla, bla, bla, sección bla, bla, preguntas bla, bla, ta, ta, ta, ta, ta, tsu, tsu, tsu, tsu, tsu, D.F." OK. Aún no sé por qué ninguna compañía me ha hecho un juego para mi solo, pero eso es lo de menos, ya que con ustedes, mis fans, tengo más que suficiente... ¿Quién quiere un juego para uno solo si cuenta con tanto fan tan fiel y querendón? Soy tan feliz... Ya, fans, ya, no chillen, que me van a hacer llorar a mi también. Hice dueto con el Bombón porque me cae muy bien y es buen chico, ¡Cómo negarme a la invitación de hacer dueto con él!

Mis fans, lo saben y yo también, el espacio es poco pero el entusiasmo se desborda por todos los poros de nuestros cuerpos, así que no diré adiós, sino "Arrivederchi". Y ya saben, pórtense mal, para que sus papás valoren cuando se portan bien (¡bang!). ¡Au Revoir! O ¡Arrivederchi! O como sea... ya me voy.

Super Wario

¡Hola mis queridísimos, amadísimos y respetadísimos fans! Soy yo de nuevo, Wario, informándoles que mi sección Super Wario está de regreso... sí, y no estoy loco, porque los babosos de Axy y Spot siempre dicen: "Ya estamos de regreso y más locos que nunca y bla, bla, bla". No, mis fans, yo no estoy loco y créanme que me sentí muy halagado al ver que todos ustedes, impulsados por mi guapura, humildad y buqué de macho semental, aclamaban mi regreso por medio de sus adorables cartas y correos electrónicos. Pues bien, celebrando mi triunfal regreso, en esta ocasión, en mi aclamada sección de Super Wario, no voy a incluir el resto de mis sub-secciones y le dedicaré el espacio completito a sus cartas, que guardo con grata emoción en mi Warioarchivo, ya que, como dije alguna vez, todas las cartas las contestaré, pero recuerden, deben ir dirigidas a mi y deben comenzar con "Querido Doctor Wario, eres sensacional...". ¡Ah! Antes de que se me olvide... ¡Que carambas es eso de Dr. Mario 64! ¿Por qué no un Dr. Wario 64? Esos de Nintendo me la aplicaron, pero no importa, porque me colé en el juego, así que, amadísimos fans, cómprenlo sólo porque salgo yo, ¿ok? Es más, aquí les pongo la foto en donde salgo: IF



Querido Dr. Wario, espero que le vaya bien. Le he escrito 3 mails esperando con mucha esperanza de que salgan estas letras en su sección. Sólo le quería decir que es mi ídolo y si no salen estas letras en los siguientes dos números, nunca le vuelvo a escribir. Arrivederchi.

Fernando Eduardo
Oaxaca, Oaxaca

Bueno, pues creo que ya no me volviste a escribir... pero no fue mi culpa, fue la de los m...onitos estos de Club Nintendo que se negaron a que los ilustrara con mis conocimientos. Gracias por felicitarme, es un buen ejemplo para todos los demás lectores. ¡Anímense!

Querido Wario: Me parece que tiene suficiente experiencia para contestar mi siguiente pregunta: Como usted sabe, la guerra de consolas no estuvo muy reñida y siento que el Nintendo 64 no pudo competir como debió, contra el PlayStation y el Sega Saturn. No digo que nuestra consola es una porquería, sino que Nintendo no la supo manejar bien. La pregunta es: Para usted ¿quién cree que ganó la guerra de consolas del sistema de 64 y 32 bits y según su impresionante inteligencia para deducir, qué cree que pasará a futuro?

Roberto Alejandro .:[Rare]:.
Monterrey, Nuevo León

Pues mira, "Rare" (espero que ese mote sea por la compañía y no porque seas medio "Rare", ¡Ja, Ja, Ja! Ok, ya), el N64 no triunfó porque no hubo un Super Wario 64, así de simple, y como en las otras consolas tampoco me tomaron en cuenta, pues nadie ganó. El Game Boy siempre será el ganador porque es el único sistema que ha dedicado juegos en mi nombre... qué bárbaros son los que programaron mi juego para Game Boy... un aplauso para ellos, por favor, mis fans... ¡pero fuerte! ¡Que se escuche! A ver, una Goya... ¡¡¡Goya, goya, cachún, cachún, ra, ra, cachún, cachún, ra, ra, goooooya, Super Wario!!! Ahora una ola, de aquí para allá y de allá para acá... ¡Eso! ¡Venga! ¡Así me gusta! Ahora... ¿en qué estaba? Ah, sí... si ninguna consola de la siguiente generación saca un juego donde salga yo, también fracasará. He dicho.

Querido Dr. Wario, eres sensacional, te escribo porque el mendigo Dr. Mario no me responde. Ahora, porfa, dime cómo mato al Skedar Boss y cómo saco el The Duel en Perfect Dark. Otra cosa, pon más Warióscopos y haz más grande tu sección. Y por último, ¿hay alguna otra misión después de Skedar Ruins? Tu super wariofan,

Alonso Cedillo
México, D.F.

Uts, qué bueno que es con "C"... en fin. Mi estimadísimo Alonso, no puedo contestar tu pregunta porque alguien me hizo el favor de robarme el cartucho de Perfect Dark y lo que más me duele es que ya no voy a poder ver a my queen Joanita... Lo que sí te puedo decir es que después de las Skedar Ruins abres misiones especiales (creo que sí, la verdad no me fijé... ¿Ya ven qué honesto soy? A ver, otra porra para mí. Y dice uno, dos, un, dos tres... ¡Chiquitibum a la bim bom ba, chiquitibum a la bim bom ba, a la bio, a la bao, a la bim bom ba, Wario, Wario, ra ra ra! Ahora todos conmigo: ¡Qué lo vengan a ver, qué lo vengan a ver...! Bueno, esa para al rato con dedicación al Dr. Mario), en fin... ¿en qué estaba? Ah, ya ya ya... Y en números posteriores agrandaremos mi sección, que ya es lo suficientemente grande, pero si quieres más ¡te doy más! Para eso está tu doctor, para recetarte lo que a ti te gusta.

Querido doctor Wario, eres sensacional. Espero que sí me respondas, no como el doctor Mario, que nunca me respondió. Como súper-doc-

Conker's BAD FUR DAY.™

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

512 megabit

Categoria

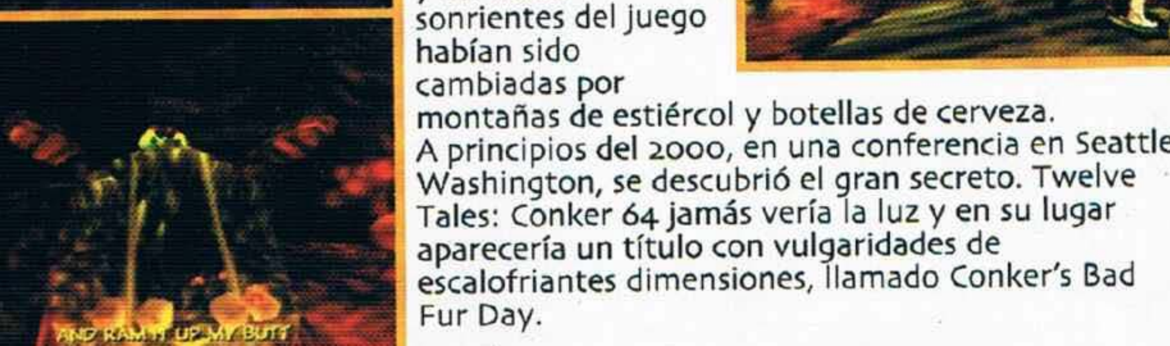
A acción

Lanzamiento

2001 marzo

Hubo una vez un juego llamado Conker 64. Era un título de plataformas en 3D donde los personajes eran adorables criaturas del campo y los mundos estaban ambientados con arcoiris de colores, flores y todo lleno de felicidad. Estaba siendo desarrollado por Rareware, quien comenzó en 1997 con este proyecto (y muchos otros, como Banjo-Kazooie). Más de un año después, el nombre de este título cambió a Twelve Tales: Conker 64, agregándole un nuevo modo de multiplayer y un sistema impresionante de animación facial. Aún así, este juego fue mal recibido por la crítica.

Sin importar si se trataba de un gran juego o no, el hecho es que nadie parecía estar interesado en jugar un cartucho donde tuvieras que ayudarle a una ardilla simplona a recolectar regalos para una fiesta, al menos nadie con las manos suficientemente grandes para tomar un control de N64. Después, como acostumbra hacer Rare, hubo un silencio absoluto al respecto y por más de un año nadie escuchó nada de la ardilla Conker, hasta que se corrió el rumor de que las florecitas bailarinas y las frutas sonrientes del juego habían sido cambiadas por montañas de estiércol y botellas de cerveza. A principios del 2000, en una conferencia en Seattle, Washington, se descubrió el gran secreto. Twelve Tales: Conker 64 jamás vería la luz y en su lugar aparecería un título con vulgaridades de escalofriantes dimensiones, llamado Conker's Bad Fur Day.



Conker's Bad Fur Day es un título sin precedentes que por muchas razones, es un parte aguas, no sólo en la historia de Nintendo, sino de los videojuegos, ya que ninguno (y al decir ninguno realmente queremos decir ninguno) es tan siquiera parecido. En esta ocasión vamos a revisar este juego que no es apto para todo el público, así que si eres menor, abstente de leer (en serio).











El juego comienza con la cámara enfocando los ojos de Conker, quien está sentado en un gran trono rojo y en su mano tiene un vaso con leche. Se escucha música de la época medieval en el cuarto, mientras Conker dice: "Bueno, aquí estoy. Conker, el rey. ¿Cómo me convertí en rey? Te preguntarás. Es una larga historia... acércate y te la contaré. Todo comenzó ayer. Vaya que fue un día extraño. Algo a lo que yo llamo "Bad fur day"". La siguiente escena muestra a la novia de Conker, Berri, una ardilla gris vestida con un atuendo sexy y haciendo ejercicio. Conker está tratando de llamarla por teléfono, pero como Berri tiene puestos unos audífonos, se activa la máquina contestadora. Conker se encuentra en un bar local llamado Cock and Plucker, parrandeando con sus amigos. La intención del protagonista es avisarle a Berri que llegará tarde, así que deja el mensaje diciendo que no llegará temprano porque está acompañando a sus amigos antes de que ellos se vayan a "una guerra en alguna parte" (obviamente no es verdad). Después de la llamada, Conker continúa bebiendo sin cesar con sus cuates, hasta que su cuerpo no resiste más y cae en el estado de "levedad", que indica que ya está completamente ebrio.



En ese momento abandona el bar y sale tambaleándose del lugar. Afuera comienza el típico ritual de cualquier borracho, recargándose en los postes y vomitando en cualquier parte. La lluvia comienza a caer, al igual que Conker al perder el conocimiento. Después de esto, ya puedes controlar a Conker y aquí comienza lo bueno. Conker está "crudísimo" (es decir, tiene una gran resaca), sus ojos están rojos, su boca seca y no tiene sentido del balance, por lo que te será difícil controlarlo, pues se mueve lentamente, golpea con flojera y en lugar de saltar, le da hipo. Al avanzar un poco, te encontrarás con un espantapájaros a la mitad de un jardín. Debes hablar con él para pedirle ayuda para regresar a casa. Este espantapájaros te enseña a utilizar las bases con la letra "B" (donde debes presionar el botón B), muy similares a las de Banjo-Kazooie. Según el espantapájaros, dependiendo de lo que necesites, estas bases te darán algo útil. En esa escena, al presionar B en la base, aparecerá un vaso con pastillas efervescentes que aliviarán la resaca de Conker y la movilidad mejorará.







Esta parte del juego te da una idea de lo que tendrás qué hacer en cada escena. En general, tendrás que explorar los mundos y hablar con los personajes. A diferencia de Banjo-Kazooie, aquí no tendrás que recolectar chorrocientos ítems para abrir más escenas. Aquí más bien lo que tienes que hacer es resolver pequeños, pero difíciles objetivos, como ayudarle a una vieja abeja reina (que su rey la abandonó por una margarita), a recuperar su panal, o deshacerte de un ratón apestoso, dándole de comer quesos hasta que reviente. En cada mundo hay muchas de estas pequeñas misiones, y aunque parezca que no tienen nada qué ver entre ellas, al completar una, obtendrás la clave para resolver la siguiente. Por ejemplo, el rey abeja quiere polinizar a la margarita, pero ella no quiere descubrirse el pecho, así que tu deber es llevarle unas pequeñas abejas que se encuentran esparcidas por todo el lugar, para que le hagan cosquillas a la margarita y termine por mostrar sus atributos, de esta forma el rey la polinizará y podrás utilizar el pecho de la margarita para saltar más alto y obtener unos dólares. Por lo regular, al terminar cada misión obtendrás un fajo de billetes, que te sirven para abrirte paso a otras escenas. Al principio, las misiones no son tan difíciles, pero poco a poco la dificultad se va incrementando.

La forma en la que se te va narrando la historia, la interacción y los diálogos de todos los personajes son un gran trabajo y te mantendrán atacado de la risa todo el tiempo, ya que sobra decir que una de las bases importantes del juego es el humor de situación.

Y aunque la historia en Conker's BFD sea clave en la magnificencia de este juego, los aspectos técnicos son también importantes. Visualmente es impresionante, tanto en el manejo de la cámara y los ángulos que son utilizados para darle dramatismo a los cinemas, como en el control sobre el personaje, que es tan bueno como Mario 64 ó Zelda OoT.



En el aspecto visual este título cuenta con excelentes texturas en cada escena, con muchos detalles en tiempo real, como la sombra de Conker (extraordinaria) y los diseños de los personajes.
Y el sonido es increíble ya que el juego está repleto de efectos de sonido sacados de las caricaturas (y muchos otros de los sonidos naturales del cuerpo), y la música también es de lo mejor, sobre todo cuando cambia dependiendo de la situación en la que Conker se encuentre.
Y hablando de sonido, hay una escena increíble donde un montón de estiércol (que es uno de los jefes), aparece cantando una ópera. TODOS los diálogos (los de los cinemas, los de las conversaciones y hasta la ópera) son hablados, de hecho, gran parte de los 512 megabit fueron empleados en esta parte.

Además del modo de historia, este título cuenta con algunas opciones interesantes, como la llamada "Chapters", donde puedes jugar de nueva cuenta cualquier escena que ya hayas pasado. Otra opción bastante buena es la de multiplayer y aquí encontrarás varios juegos, unos para dos jugadores y otros para cuatro jugadores simultáneos. Aquí puedes controlar a los amigos de Conker, que son soldados, y a otros personajes. Estos multiplayers son muy al estilo de Golden Eye, donde deberás destruir literalmente al adversario. También hay otro modo de carreras para dos jugadores.

Y por si fuera poco, también hay una opción de Cheats, en donde podrás introducir claves para hacer aún más divertido el juego.





Por cierto, este título cuenta con batería para que guardes tus avances en tres archivos distintos, además de que utiliza forzosamente el Expansion Pak.

Cualquiera puede pensar que Conker's Bad Fur Day es un título con el que Nintendo quiso quitarse la espina de los comentarios aquellos que lo acusaban de hacer juegos sólo para niños, y tal vez sea así, sin embargo CBFD va más allá de ser eso, ya que es un título muy innovador en el aspecto técnico, como pocos, y, algo es cierto, el juego es sumamente vulgar y de mal gusto, pero realmente también es muy divertido, tanto verlo como jugarlo. La historia es bastante buena, al igual que los gráficos.
Este título no tiene absolutamente qué ver con Banjo-Kazooie (por si te lo preguntaste alguna vez), en todos los aspectos y la única cosa que tienen en común es que son juegos de acción en 3D.
Este es un excelente título que tienes que verlo para creerlo... claro, si eres mayor de edad, por supuesto.



Lo bueno es que...

-No tienes que recolectar casi nada y cada misión es diferente.
-Es muy sencillo de jugar.
-Todo el juego es hablado.
-Conker tiene pocos movimientos y son suficientes
-El orden de las misiones está ligada a la historia y eso hace al juego más automático y sencillo de avanzar.

Lo malo es que...

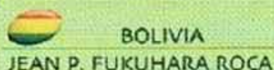
-A veces la cámara te pierde de vista.
-Pierdes energía fácilmente al caer de un lugar no muy alto.
-La mayoría de edad no es a los 12, ya que es un juego muy entretenido, pero "groserón".



AGRADECEMOS A:

ADRIAN GARZA GARCIA
ADRIANA P. PEREZ HERNANDEZ
ALAN A. VAZQUEZ RUIZ
ALBERTO I. CARDENAS CARDENAS
ALBERTO MACIAS
ALDO AVILA ROQUE
ALEJANDRO GARZA M.
ALEJANDRO GONZALEZ LUNA
ALEJANDRO M. LEDESMA HERRERA
ALEJANDRO NAVARRO VADILLO
ALEJANDRO SISTOS CHAVEZ
ALFONSO GONZALEZ DOMINGUEZ
ALFONSO OROZCO FIGUEROA
ALFONSO VITE DIAZ
ALFREDO CARRILLO GARIBAY
ANA TERESA ORTEGA
ANDREA C. RAMOS CAVAZOS
ANDREA LINDERO PALOMARES
ANGEL E. CASTAÑEDA
ANGEL M. LUNA OROZCO
ANGEL M. PAREDES ALDERETE
ARMANDO DIAZ ALVAREZ
ARMANDO NAVIDAD OSUNO
ARTURO ROMERO RODRIGUEZ
ASAY NEVARES RAMIREZ
ASIS ANTUAN BENAVIDES RODRIGUEZ
AYDE SANCHEZ SORIA
BARUCH XOCOYOTZIN CHAMORRO
BEATRIZ A. RODRIGUEZ ESPINOZA
BERNARDO ALVARO PUENTE
BERNARDO CONTRERAS GONZALEZ
BRUNO SALGADO BELTRAN Jr.
CARLOS A. ESCAMILLA N.
CARLOS A. MARTINEZ
CARLOS J. MA. CASILLAS MORA
CARLOS M. ORTIZ LOPEZ
CARLOS VALERIO ANDRADE
CESAR A. ALBORNOZ ARCILA
CESAR CORTE M.
CESAR E. MONTOYA COSSIO
CESAR ESPINOZA CASTILLO
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CESAR OMAR JIMENEZ IBARRA
CINTHYA B. ROJAS FLORES
CONSUELO AVILA
CRUZ ADAN SANCHEZ GONZALEZ
CHARLIE SPINDOLA
DANIEL ATURDIDO GOMEZ
DANIEL ELI TRUJILLO C.
DANIEL G. RIOS MUÑOZ
DANIEL MORA NUÑO
DANIEL MORENO GARCIA
DANIEL OCHOA VALDES
DAVID A. HERNANDEZ DIAZ
DAVID M. FIGUEROA GONZALEZ
DAVID TELLEZ BARCENAS
DIANA A. ARANDA
DIEGO E. VARA RUBIO
DIEGO ENRIQUE GALVAN S.
DIEGO RUIZ CABAÑAS
DUSTIN A. MEZA ABOYTE
EDDER A. ANDRADE SANCHEZ
EDGAR CISNEROS
EDGAR D. VELAZQUEZ SANCHEZ
EDGAR E. OBESO G.
EDGAR GUZMAN PRIETO
EDGAR U. HERNANDEZ PEREZ
EDSON C. GARCIA CASTILLO
ELI CARLOS A. LOPEZ RANGEL
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FEDERICO PRODO ALFARO
FERNANDO CALDERON R.
FERNANDO DE JESUS NIETO
FERNANDO G. REJON BARRERA
FERNANDO MARTINEZ
FERNANDO NIEVES DIAZ
FERNANDO POSADAS PAZ
FRANCISCO A. GUARNEROS
FRANCISCO ALCOCER RODRIGUEZ
FRANCISCO JAVIER OLLO
FRANCISCO RAMSES HERNANDEZ A.
FRANCO FREER TIRADO
GERARDO CARRILLO PEÑA
GERARDO CORRALES SALAZAR
GERMAN A. ROYVAL G.
GIBRAN QUINTERO R.
GUILLERMO A. PINEDA BELTRAN
HECTOR GUTIERREZ DIAZ
HECTOR M. OLIVO DE LA CRUZ
HUGO F. URIEGAS GALVAN
ISRAEL SEPULVEDA REAL
ISSAC ZARAGOZA MADRIGAL
J. ANTONIO HERNANDEZ G.
J. PEDRO ARAGON R.
JAIME A. ALATORRE ALVAREZ
JAVIER L. MATEOS CONDE
JAVIER ROSILES RINCON
JAZMIN L. VARGAS ALMANZA
JEFFREY A. MENDEZ AGUILAR
JESUS A. GARCIA VALADEZ
JESUS A. MARTINEZ SIFUENTES
JESUS A. PEREZ REYES
JESUS A. TAVIZON POZOS
JESUS A. VEGA PLASCENCIA
JESUS BELTRAN DEL ANGEL
JESUS C. VELA PANIAGUA
JESUS D. MARTINEZ HERNANDEZ
JESUS FELIX URIAS
JESUS J. MUÑOZ MEJIA
JESUS R. CANTU CANTU
JESUS R. RODRIGUEZ GONZALEZ
JESUS RADEO FLORES GARZA
JORGE A. NOLASCO
JORGE A. RUBALCAVA ALANIZ
JORGE E. MORENO AGUILAR
JORGE L.G.B.
JORGE R. ROMERO GARCIA
JORGE RAUL ROMERO GARCIA
JORGE RIVERA HINOJOSA
JOSAFAT MANUEL ROJO
JOSE A. ALBORNOZ ARCILA
JOSE A. CALDERON
JOSE A. DE LA MORA GONZALEZ
JOSE ALBERTO CABRERA
JOSE C. LIZARRAGA HERNANDEZ
JOSE D. CAN MORENO
JOSE DE JESUS MEDINA O.
JOSE J. FLORES ESCOBAR
JOSE JUAN MARTINEZ HERNANDEZ
JOSE LUIS CORONADO
JOSE M. CRUZ MUÑOZ
JOSE M. PEREZ CORDOBA AMADOR
JOSE R. MEZA FILETO
JOSE R. RAMOS DE LA FUENTE
JUAN A. MARISCAL RUIZ
JUAN C. MARTINEZ DAVILA
JUAN C. RUBIO
JUAN E. CASTILLO ENCINAS
JUAN FCO. ALMANZA E.
JUAN FRANCISCO
JUAN P. AVALOS DIAZ
JUAN P. SANCHEZ
JUAN PABLO ESPINO M.
JUAN R. BELTRAN
JUAN TERRIQUEZ GONZALEZ
JULIO A. OSTOS DIAZ
JULIO C. REYES VELASCO
KAREN S.L.
KEVIN MISAEL LEAL GUTIERREZ
LEONARDO SANCHEZ BAUTISTA
LIZ L.
LUIS A. AGUILAR BALDERRAMA
LUIS A. ALVAREZ LOPEZ
LUIS A. BASTARRACHEA GONGORA
LUIS A. CHAVEZ R.
LUIS A. HERNANDEZ DE LA LLAVE
LUIS C. GUEVARA QUEZADA
LUIS D. FLORES A.
LUIS E. ROSALES REYNOSO
LUIS GUTIERREZ COLUNGA
LUIS JUAN DIAZ CHAVEZ
LUIS O. PINTO MADRIGAL
LUIS R. DELGADO PINTO
LUIS ZUÑIGA
MAIALEN OLLO ERDOZAIN
MANUEL A. PUENTE ESPINOZA
MANUEL A. RAMOS ACEVEDO
MANUEL RIVERA V.
MARCIA RAMOS
MARCOS A. ACOSTA SIERRA
MARCOS A. CASTILLO DE LA ROSA
MARCOS A. DOMINGUEZ GARCIA
MARCOS CHAVEZ MORALES
MARCOS RIVERA HERNANDEZ
MARIBEL VILLAREAL
MARIO A. ALCANTARA SERNA
MARIO A. RODRIGUEZ HUERTA
MARIO A. ZARCO LOPEZ
MARIO G. LICEAGA MENDEZ
MARIO SOTO
MARISOL A. SANCHEZ
MARTIN R. RODRIGUEZ PRIETO
MATISS CASTORENA SALAKS
MAURO R. OLIVARES RODRIGUEZ
MELANY A. PEREZ PINTO
MELSAR GARCIA PEREZ
MIGUEL A. GARCIA LOPEZ
MIGUEL AGUSTIN LOPEZ E.
MIGUEL ANGEL CASTILLO
MIGUEL CONCHAS OROZCO
MISHRAIM MARTINEZ NAVA
NADXIELI NEVARES RAMIREZ
NANCY ROJAS ARELLANO
NELLY O. ROJAS ARELLANO
NETZER RODRIGUEZ
OMAR A. ESCAMILLA N.
OSCAR D. MIJANGOS ANDRADE
OSCAR GODOY CATTASCO
OSCAR VERNIS RICHAUD
PATRICIA AYALA A.
PEDRO A. SEAÑEZ DOMINGUEZ
PEDRO D. DELGADILLO HERNANDEZ
PEDRO ORDOÑEZ VILLALOBOS
RACIEL O. ALCANTAR R.
RAPA A. GOMEZ HERRERA
RAFAEL A. PEREZ REYES
RAFAEL AREVALO PECHECO
RAFAEL PAZ ESPARZA
RAFAEL TENORIO GARCIA
RAINIER J. HERNANDEZ ARTEAGA
RAMON BARBA
RAMON MEZA G.
RAUDEL CURIEL GOMEZ
RAUL J. CISNEROS VAZQUEZ
RICARDO CUEVAS ACOSTA
RICARDO D. PEREZ SANCHEZ
RICARDO PINTO MADRIGAL
RICARDO ZUÑIGA LOPEZ
ROBERTO R. CRUZ MARTINEZ
ROBERTO ROJAS LOPEZ
ROBERTO YARED ARELLANO
ROCIO M. FLORES A.
ROCIO SUSANA VELASCO CORRAL
ROCIO VELAZCO
RODRIGO ATRIO CARDENAS
RODRIGO CURIEL GOMEZ
RODRIGO MEDINA VEGA
ROGELIO RIOS RUIZ
RUBEN R. GUTIERREZ VAZQUEZ
SALVADOR LUNA MENDOZA
SAMIA A. JAN MIRA
SAMUEL GONZAGA AYVAR
SANTIAGO ROMERO RODRIGUEZ
SAUL E. VAZQUEZ C.
SERGIO A. CASTAÑEDA R.
SERGIO DAVID ASH
SERGIO E. AGUILAR PEDROZA
SERGIO TASCON GONZALEZ
TONATIUH AGUILAR P.
VERONICA LARA GONZALEZ
VICTOR PADILLA CORDOVA

LECTORES INTERNACIONALES:



JEAN P. FUKUHARA ROCA



COLOMBIA

ANDRES F. GRANADOS RAMOS
JOSEPH CRAWFORD
JULIAN ANDRES M.



COSTA RICA

CHRISTIAN GONZALEZ SOSA
DANIEL CHACON
ESTEBAN CORDERO CASORLA
OSCAR E. QUIROZ SANABRIA



CHILE

ANTONIO RIQUELME
CATERINA RIQUELME
CHRISTIAN SILVA BARRIOS
DIEGO GARATE U.
FELIPE VILLARROEL B.
GONZALO NEIRA GUIÑEZ
IGNACIO GONZALEZ
JOSUE DAGACH
MANUEL CASTILLO M.
MAURICIO VILLEGAS
OSCAR MARDONES
RAMIRO RIQUELME
RODRIGO LEON
ROMINA DE LA RIVERA
SAMUEL A. BERRIOS VELASQUEZ
SEBASTIAN CASTRO ALVAREZ
STEFFAN WERNER HAUENSTEIN



EL SALVADOR

ABNER JOEL GARCIA
CESAR MIGUEL CHAVEZ
GABRIEL GUARDADO MORENO
OSCAR Y SIGFREDO



GUATEMALA

ANGEL AGUILAR
BORIS DAVID FLORES
ENMANUEL ESTUARDO DE PAZ
ERICK E. CASTILLO AGUILAR
HUGO W. ARIAS JUAREZ
JAVIER MENDIZABAL OLIVIA



NICARAGUA

ENRIQUE LEONEL



PUERTO RICO

JORGE L. FIGUEROA ROJAS
PEDRO SERRANO
ROBERTO J. MARRERO



REP. DOMINICANA

MARLON TOMAS DE LOS SANTOS
NATANOEL E. SANTOS FERNANDEZ



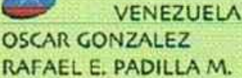
REP. DE PANAMA

MARCOS A. NARUCO D.



URUGUAY

MAURO SILVA



OSCAR GONZALEZ
RAFAEL E. PADILLA M.
RODRIGO OJANGUREN

S.O.S.

Star Wars The Battle For Naboo



Te tenemos una clave que tiene algo en particular, puedes hacer que mientras estés jugando tengas comentarios de los Jedi y no se te haga monótono el juego, ya que haces divertida tu batalla mientras están platicando. Tienes que ir al menú de passcodes y ahí poner la palabra Taltome, si la escribiste bien escucharás a Obi Wan platicar.



También hay un súper truco para que las damas del hogar puedan jugar en Naboo y es para que todas las naves que llegues a usar sean de color rosa. Consiste en introducir en el menú de passcodes la palabra Ruagirl? si lo haces bien saldrá la nave de color rosa, como se ve en la imagen.



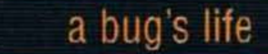
Otro súper Cheat para este gran título es sacar el menú de passcodes sin tener que abrir los niveles. Tienes que poner la palabra LEC&FIVE y así tendrás todos los niveles abiertos y podrás saltar de nivel en nivel cuantas veces quieras.



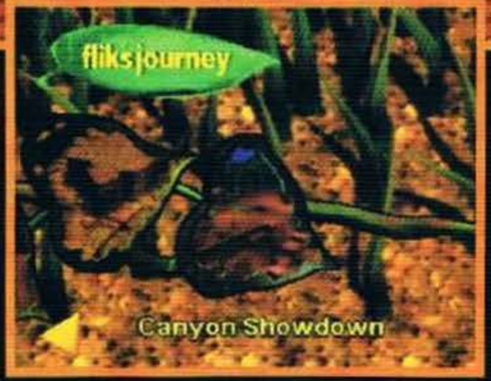
Puedes también ingresar alguna clave para un modo de vidas infinitas, así cuando te derriban el contador, seguirá igual con las mismas vidas con las que empezaste el juego, no disminuyen y tienes que poner en passcodes la palabra PATHETIC.



Para eliminar a los Droidekas fácilmente, que como sabes tienen un campo de energía contra los rayos láser, sólo tienes que ingresar la palabra DROIDEKA en el menú de passcodes para eliminar el campo de fuerza que tengan todos los droides y así destruirlos sin usar algún tiro especial. También puedes hacer que a todos los enemigos con un disparo los elimines sólo tienes que poner este passcode en el menú y así los destruirás EWERDEAD.



a bug's life



Aquí hay un súper truco para que lleves a Flik sin tener que pasar por todos los escenarios este truco te sirve para abrirlos todos, y debes realizar la siguiente secuencia C arriba e inmediatamente oprimir el botón R esto lo puedes hacer donde empieza el primer escenario, donde están la hojas. Si lo hiciste bien, puedes checar con el stick hacia la derecha y te darás cuenta que todos las hojas de los escenarios están abiertas.

Para los que todavía no saben cómo obtener a los peleadores ocultos de este título, a continuación te diremos lo que tienes que hacer, todos estos peleadores los puedes seleccionar en donde está el signo de interrogación pulsando hacia arriba o hacia abajo hasta que aparezca el personaje que quieres.

Fabien
Para obtener a Fabien lo único que tienes que hacer es acabar el modo VS com con cualquier personaje.

Samurai
Este personaje lo obtienes dentro de la opción Record Attack en el reto de Fastest, logra acabar con tus oponentes en menos de un minuto.

*Mou
Para conseguir a esta vaca loca tienes que aguantar un minuto en el ring en la opción rodeo que está dentro de Record Attack.

*Cherry
Este personaje es el más difícil de obtener, ya que para lograrlo necesitas conseguir las cien victorias consecutivas en el survival.

*Master
Para obtener a este personaje tienes que entrar a Fighter's Arena y vencer a Master en todos los encuentros pero con calificación de A para arriba y así lo podrás elegir.

NOTA: Los personajes con asterisco (*) no los puedes obtener hasta que avances la opción de VS com, nos referimos a que, cuando terminas esa opción al final te dan un nuevo poder, además de darte el tip para obtener a alguno de los personajes ocultos, por lo que, si no te lo indica Master al finalizar, aunque intentes sacarlo por anticipado no aparecerán. Esto no aplica para Fabien y Samurai a los cuales los puedes obtener en cualquier momento.

RUSH 2049

Para obtener el menú de cheats tendrás que oprimir esta secuencia:



y así para conocer la lista de estos.

Dragon Warrior I·II

Lo que antes era algo asombroso, ahora ya es una moda y Enix decidió entrar a ella con el pie derecho y, para deleite de los amantes de los buenos juegos RPG, Dragon Warrior I&II (Dragon Quest, como se le llama en su país de origen), han regresado del viejo NES al Game Boy para mostrarle a los nuevos videojugadores y recordarle a los viejos, lo que era en realidad un excelente RPG.

En este cartucho especial, que ya tiene un rato a la venta, vas a encontrar los dos títulos, Dragon Warrior I y Dragon Warrior II, las dos primeras aventuras en un sólo cartucho. Si tuviste la suerte de jugar alguno de estos dos títulos en su versión original, bueno, pues ya debes saber de qué se tratan. Si no tienes idea de lo que es Dragon Warrior, te haremos un pequeño resumen para que te familiarices con el término.



Cuando apareció Dragon Quest por primera vez en Japón, causó un gran furor entre los videojugadores que buscaban juegos de aventuras, con dragones qué derrotar y princesas qué rescatar.
Gracias al éxito de la primera parte, le siguieron tres más para el Famicom. Estas cuatro versiones llegaron a América con el nombre de Dragon Warrior, la primera siendo distribuida por NOA y las otras tres por Enix, con el mismo éxito.
Desafortunadamente, la quinta y sexta parte de la serie, además de los "remakes" de la primera, segunda y tercera parte, sólo aparecieron para el Super Famicom y no hubo traslación para el Super NES. Hace poco salió a la venta para el PSX la parte siete de la historia y el juego se llama "Dragon Quest VII: Eden no Senshitachi" y fue muy esperada por los japoneses.

En fin, el éxito que ha tenido Enix con Dragon Warrior se debe en gran parte a que estos títulos siempre han conservado la originalidad y personalidad del primer juego. Son RPG's que no son ni muy complejos ni muy sencillos, justo para que cualquier videojugador, experto o inexperto, encuentre reto y una buena aventura. Y, refiriéndonos al caso específico de las dos primeras partes, Enix se encargó de hacer un gran trabajo en las versiones de Game Boy.



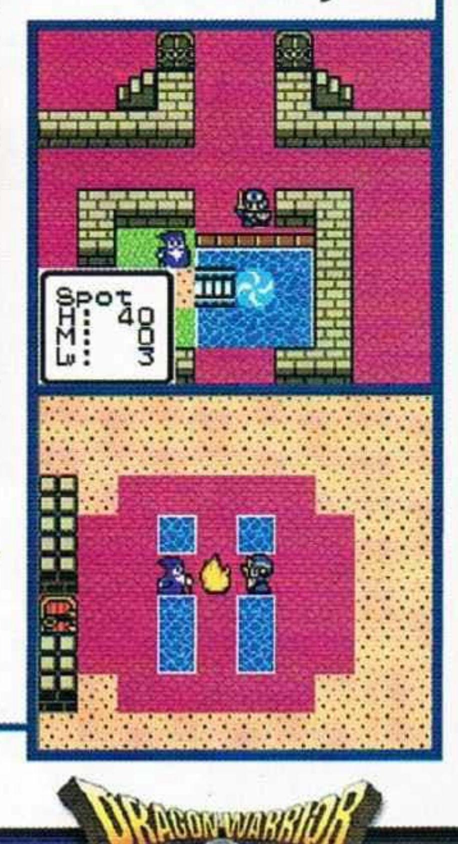


Compañía: Enix
Compatible
Clasificación: E
Desarrollado: Enix
Memoria: 16 megabit
Categoria: RPG
Lanzamiento: 2K septiembre



Para empezar, te diremos que Dragon Warrior I&II son un poco distintos a la versión de NES, empezando por el Game Play, que cambió un poco. En los títulos originales, para buscar ítems, hablar con personas, usar objetos o abrir puertas, siempre tenías que desplegar un menú algo complicado, donde debías elegir la acción que querías hacer (un poco parecido a Shadowgate original, pero con acción). Sinceramente esto era complicado, sobre todo si ya habías jugado un Final Fantasy, por ejemplo, donde la interfase era más sencilla.
En estas conversiones para Game Boy, la forma de buscar, hablar, etc., es más sencilla, automática y se adecúa a los RPG's de la actualidad, donde con sólo presionar el botón A, tendrás una conversación, abrirás un cofre o leerás un letrero. Si es la primera vez que juegas Dragon Warrior, esto será de lo más normal, pero si jugaste el DW de NES, se te hará muy raro, pero te acostumbrarás pronto.

Otra diferencia que tienen ambos cartuchos con sus respectivas versiones de NES, son los gráficos. Definitivamente los mapas, personajes y demás fueron re-diseñados, dándoles un toque más moderno (aprovechando, claro, la tecnología que se tiene actualmente). Y, en el caso de la versión americana, algunos diálogos y nombres cambiaron. Cuando se hizo la traslación de Dragon Quest a Dragon Warrior en 1987, los nombres se adaptaron a la cultura occidental, por lo que el nombre de los amigos del protagonista, Edrick y Gwalin, en la versión de Game Boy son Loto y Lora. Estos y el resto de los nombres fueron tomados directamente de la versión japonesa. Esto, según gente de Enix, se debió a que, por la premura de la conversión, tenían que hacer la traslación idéntica, ya que si alteraban el juego para que fuera fiel a la versión de NES, la salida se iba a retrasar muchos meses.
Muchos detalles similares que tenía la versión original, fueron removidos, haciendo a Dragon Warrior I&II de Game Boy una copia fiel del cartucho japonés... si eres fan, esto no será de tu agrado.

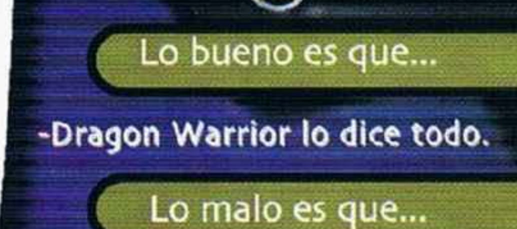


Obviamente, el cambio gráfico de esta versión portátil fue para mejorar.
Ahora los monstruos prácticamente cobran vida, los pueblos se ven habitados, los paisajes son más claros y los mapas principales son impresionantes. Y, una desventaja es que, por el tamaño de la pantalla del Game Boy, el acercamiento al personaje era necesario, por lo que la visión periférica que tenías en la versión de NES se redujo a la mitad y esto provoca que te pierdas muy facilmente en un laberinto.

Cada juego cuenta con tres archivos para guardar tus avances, por lo que tienes un total de seis archivos.

DRAGON WARRIOR I·II ®
▶DragonWarrior I
DragonWarrior II

Dragon Warrior I&II es un título ex-ce-len-te, en toda la extensión de la palabra. Altamente recomendable para los videojugadores que gustan de las aventuras épicas tipo RPG y poseen un Game Boy, ya que para este sistema hay muy pocos títulos buenos del género.
Si no pudiste jugar las versiones originales de estos geniales cartuchos, ésta es una oportunidad de oro.



Lo bueno es que...

-Dragon Warrior lo dice todo.

Lo malo es que...

-Le cambiaron los nombres a los personajes.

a fondo

Power SPIKE
PRO BEACH VOLLEYBALL

Uno de los deportes que no ha tenido adaptación alguna en un videojuego desde hace varios años es el Volley Ball (recordamos aquel magnífico Dig & Spike VolleyBall de Hudson o el penoso Hyper Volley Ball, ambos para SNES). Sin embargo, un chispazo para todos los amantes del deporte del boleo y las picadas, Infogrames acaba de lanzar el título Power Spike Pro Beach VolleyBall, para el rey de los portátiles, el Game Boy Color.



Para beneplácito de los seguidores de Volley Ball profesional, este título tiene la licencia de la FIVB (Federación Internacional de Volley Ball) y no sólo eso, sino que, tal como lo hiciera Mia Hamm con sus títulos de fútbol, en esta ocasión, Gabrielle Reece, la renombrada superestrella mundial de los deportes y reina del Volley Ball playero (dos veces nombrada la jugadora más ofensiva en Virginia Beach y en el Chicago Pro Circuit Tour), es la imagen de este título (aunque no está tan involucrada en este título como Mia en sus juegos). Y, si tú sabes de Volley Ball, te agradará la noticia de que este título también está patrocinado por Mikasa. Gracias a que este título es oficial, además de Gabby encontrarás a más de 20 profesionales, como Sinjin Smith, Carl Henkel, Liz Masakayan, Elaine Young y otros más de Brasil, Canadá, Suiza, Australia y Holanda. En este aspecto, este título es el más real que se ha programado (de Volley, claro).

Desafortunadamente este juego es sólo de Volley Ball playero y no hay de salón (no todo es bello en la vida), sin embargo, tal vez eso sea suficiente para disfrutar de buenos partidos. Aquí tendrás como escenarios cinco de las playas más exóticas: Río de Janeiro, Los Angeles, Osaka, Nueva York y Toronto.



Los partidos son dos contra dos, como debe ser. Aparentemente este título pretende destacar por el realismo, pero, afortunadamente hay algo más que eso y es el gameplay. Este título está muy bien programado y el modo de 2P VS a través del cable link, es muy dinámico. La movilidad es un poco extraña al principio, pero una vez que le agarras la onda, es muy sencillo de jugar. Un punto a su favor es el tamaño grande de los personajes y de la bola, aunque esto era obligatorio, por tratarse de un juego portátil. Otro punto bueno (que puede ser malo para algunos), es la programación de los valores, ya que para darle a la bola debes ser muy preciso... esto puede ser molesto a veces, pero le da más realismo al juego y hace que practiques más hasta dominar las distancias.

Este título tiene varios modos de juego, pero el más importante es el de Championship, donde, al ir avanzando, podrás aprender a hacer los super movimientos, que te permitirán arrasar con el contrincante.

Lo bueno es que...

-Los gráficos son de buen tamaño.
-Es de dos jugadores.
-Cuenta con opción de Password.
-Puedes cambiarle el color a la bola.

Lo malo es que...

-No hay Volley Ball de salón.
-Debes ser muy preciso para darle a la bola.
-Sólo puedes realizar los súper movimientos introduciendo un password o durante el campeonato donde lo obtuviste.



¡TODA UNA VARIEDAD DE PRODUCTOS CON TUS PERSONAJES FAVORITOS!



Buzz Lightyear of Star Command

Compañía: Activision

Compatible: Game Boy Color

Clasificación: Everyone

Desarrollado: Activision

Memoria: 8 megabit

Categoría: A acción

Lanzamiento: 2001 enero

Uno de los nuevos héroes de las películas para niños es BuzzLightyear, conocido en la película de Disney y Pixar Toy Story. La vida de Buzz es muy diferente a la de los otros juguetes, porque piensa que sí es un cadete espacial de verdad, pero se encuentra con la sorpresa que no es así.

Y para esto Buzz ya tiene una historia él solo en un cartucho para tu GBC, donde lucha contra juguetes espaciales todo el tiempo. Este título consta de muchos niveles en los cuales te sale el subjefe desde el principio y deberás hacer muchas pruebas antes, para que ganes todas las medallas posibles que te pueden dar en este cartucho.

Por ejemplo, si le ganas al subjefe en llegar antes que él a la meta, para que luches contra él te ganarás la primera medalla que es la de Speed.

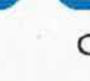
Mientras vas caminando por el nivel, tienes que ir recogiendo o rescatando unos cuantos astronautas pequeños que esos te darán la medalla de rescate.

Durante el juego, en cuanto elimines varios enemigos, ellos te darán unas como monedas, de las cuales puedes recolectar hasta 5 y con estas puedes hacer una compra de cada ítem que está en el piso, por ejemplo, para que dispares de otra forma o vayas encontrando diferentes armas, o si no hasta diferentes transportes.

Cada ítem te dice cuántas monedas tienes que recolectar para poder usarlo y así tienes que ir recuperando monedas hasta llegar de nuevo a 5.

Al llegar contra un subjefe él y Buzz tendrán una barra de energía pero de diferente color. Donde está el subjefe te encontrarás también armas para poderlas cambiar.





Dependiendo del color de la barra del jefe deberás tomar el arma de ese color para que sea más sencillo y más rápido debilitarlo; en cuanto la barra cambia de color, puedes tomar la otra arma y seguir dándole al enemigo, en cuanto te terminas todas las barras del enemigo lo eliminas y pasarás al siguiente nivel.



Todo el juego es de vista superior lo cual te hará ver muy fácil todos los objetos u objetivos de Buzz para llegar al final del nivel.



Cada nivel está referido a un planeta en la constelación de Buzz, cada planeta en ascenso hará un poco más difícil cuando vayas recorriendo los planetas.

También en varios planetas, te vas a encontrar en el piso lugares donde no podrás pasar caminando, para evitar esto, puedes encontrar el ítem donde Buzz surfea por el aire o donde pueda volar (caer con estilo) o simplemente saltando.

En este juego Buzz es nuestro gran héroe, pero tienes que ser muy cuidadoso, porque también la energía de voz con cada impacto se te va bajando, pero para esto también está el ítem del corazón que generalmente te subirá algo de energía perdida.

Este es un título nuevo, porque no habíamos visto a Buzz sin Woody contra todo el espacio, debería de también actuar Woody y todos sus amigos.

Segunda opinión

Luego de la sorprendente popularidad que este guardián espacial se ha creado y basado en las series animadas del valiente Buzz Lightyear está listo para recorrer planetas y salvar al universo de las terribles garras del malvado general Zorg, enemigo jurado de la Alianza Galáctica (lo siento pero soy uno de los grandes fans de Buzz).
En cuanto al juego, definitivamente hay que decir que es muy sencillo, ideal para pequeños fans, a pesar de la aparente sencillez el juego, una vez que lo entiendes, resulta interesante y divertido. Quizá lo único que considero verdaderamente lamentable es el recurso limitado de los saltos, ya que además de anti - estéticos son muy poco útiles. Espero de corazón que la serie animada de Buzz dure lo suficiente como para llegar ¡Al infinito.... y al Advance!

THE ARKHAM



Lo bueno es que...

-Los niveles no son tan difíciles.
-Con los subjefes si traes el arma indicada, los puedes eliminar sencillamente.
-La toma de la cámara es muy buena.

Lo malo es que...

-Casi todos los niveles son iguales.
-En todos tienes que ganarle al subjefe.
-No trae casco Buzz y se supone que está en el espacio.

RESIDENT EViL 2



¿Para qué sirve el botón Change, el que te sale cuando cambias el tipo de control aún no logro averiguar? Juan Barrera.

Este botón sirve para que cambies el blanco, es decir, si tienes a más de un zombie qué eliminar y quieres cambiar para dispararle a otro zombie, sólo presiona este botón y cambiarás de blanco. Sólo aparece cuando tienes la configuración de Target: Auto (Type B y Type D).

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGiES: SUB ZERO

¿Cómo hago el fatality en MK Mythologies: Sub-Zero y si hay alguna clave secreta? Juan López.

Para realizar el fatality de Sub Zero tienes que marcar :    + **Puño Débil**

Ahora te daremos unos passwords los cuales te serán de mucha utilidad.

Invencibilidad.
En la pantalla de password, introduce la siguiente clave: **TDFCLT**, después seleciona Exit y presiona el **botón A**, entonces oirás un ruido que te indicará que lo hiciste bien. Ahora puedes empezar un nuevo juego o continuar uno avanzado con esta nueva habilidad.

10 Vital urns
Con este truco empezarás con 10 urnas de energía y para eso tienes que hacer lo siguiente: En la pantalla de password introduce **NXCVSZ**, después selecciona **Exit** y presiona el **botón A**. Este lo puedes combinar con algún password de cualquier nivel para continuar.

Códigos de los niveles:

Wind:	THWMSB
Earth:	CNSZDG
Water:	ZVRKDM
Fire:	JYPPHD
Prison:	RGTKCS
Bridge:	QFTLWN
Fortress:	XJKNZT

Ver los créditos del juego.
Introduce **CRVDTS** en la opción de password para ver los créditos.

1000 Vidas
Introduce **GTTBHR** en la opción de password para empezar con 1000 vidas.





Nota: Puedes utilizar la clave de invencibilidad y de las 10 urns juntas y después una del nivel que quieras.

POKEMON YELLOW

¿Cómo obtengo un Gengar por más que busco no lo encuentro? Super Nerd.

Para obtener este Pokémon tienes que atrapar a un Haunter y después hacer un intercambio con un amigo, cuando hagas esto, Hauter cambiará a Gengar, después vuelvan a intercambiarse los Pokémon ¡y listo! ya tienes un Gengar.







SCOOBY DOO: CLASSIC CREEPY CAPPERS

¿Cómo me introduzco al museo en el cartucho de Scooby Doo: Classic Creepy Capers?
Izrael Mejía "El pollo"

Solo necesitas agarrar la escalera que está sobre la camioneta de la pandilla, lo que pasa es que de pasada no se ve bien. Ahora sube por la escalera hacia la ventana.





FIGHTER DESTINY 2

¿Cómo obtengo a los personajes ocultos de Fighter Destiny 2? ***Antonio Durán T.***

Para los que todavía no saben cómo obtener a los peleadores ocultos de este título, a continuación te diremos lo que debes hacer. Todos estos peleadores los puedes seleccionar en donde está el signo de Interrogación pulsando hacia arriba o hacia abajo hasta que aparezca el personaje que quieres.



Fabien

Para obtener a Fabien lo único que tienes que hacer, es acabar el modo VS com con cualquier personaje.



Samurai

Este personaje lo obtienes dentro de la opción record attack en el reto de fastest, logra acabar con tus oponentes en menos de un minuto.





***Mou**

Para conseguir a esta vaca loca lo que tienes que hacer es aguantar un minuto en el ring, en la opción rodeo que está dentro de record attack.

***Cherry**

Este personaje es el más difícil de obtener, ya que para lograrlo necesitas conseguir las cien victorias consecutivas en el Survival.



***Master**

Para obtener a este personaje tienes que entrar a fighter's arena y vencer a Master en todos los encuentros, pero con calificación de A para arriba y así lo podrás elegir.





NOTA: Los personajes con asterisco (*) no los puedes obtener hasta que avances la opción de VS com; nos referimos a que, cuando terminas esa opción, al final te dan un nuevo poder, además de darte el tip para obtener a alguno de los personajes ocultos, por lo que, si no te lo indica Master al finalizar, auque intentes sacarlo por anticipado no aparecerán. Esto no aplica para Fabien y Samurai a los cuales los puedes obtener en cualquier momento.





¿Por qué no hacer un juego donde participen los legendarios primos Duke del condado de Hazzard? Como sabes ellos son una familia normal que quiere hacer el bien, pero todo mundo mal interpreta lo que hacen y pues ellos ayudan a encontrar generalmente a los malhechores, pero la policía los está buscando.

Compañía: Southpeack Interactive

Compatible: 1 player

Clasificación: E

Desarrollado: Spellbound

Memoria: 8 megabit

Categoria: C carreras

Lanzamiento: 2K noviembre



En este gran título para tu GBC los Primos dentro de su famoso auto ford "El General Lee" tienen que hacer varias pruebas para ir pasando de condado en condado hasta llegar a casa.

Tienen que hacer varias pruebas como dar 2 vueltas a una pista antes de determinado tiempo.



En cada pista vas a encontrar diferentes ítems los cuales te van a ayudar a terminar las pruebas, por ejemplo hay un ítem que es una llave de tuercas, ésta te ayuda para que tu carrocería no se dañe tan fácil y puedas seguir; en cuanto se te termine el nivel de energía se terminará la misión.

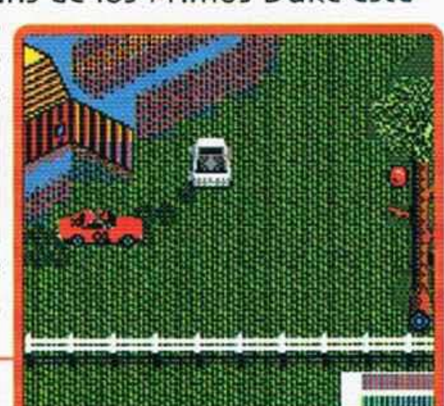
Otro ítem es el que parece Gasolinería que te sirve como turbo, para que por un determinado tiempo vayas más rápido y puedas alcanzar a los malos sin que te alcance la patrulla del buen Rosco.



A parte de guardar un juego puedes almacenar 4 por slots o bien, en paquetes para que no empieces siempre desde el principio sino desde donde te quedaste.

En cuanto a gráficos es muy bueno; en cuanto a sonidos tiene todos los clásicos de la serie, como es la sirena de la patrulla y el clásico claxon del General Lee.

Para todos aquellos Fans de los Primos Duke este juego es muy divertido porque tiene muchísimas escenas donde puedes ver tu habilidad y velocidad en manejar el General Lee y convertirte en todo un Duke de Hazzard.



Lo bueno es que...

- Tienes varias misiones.
- El General Lee está muy bien estilizado.
- Tiene como un radar para que encuentres al malhechor.

Lo malo es que...

- El manejo del auto no es muy bueno.
- La música no es muy buena.
- La textura del fondo no tiene buena definición.





Tony Hawk's Pro Skater 2



Para todos los expertos patinetos que no quedaron satisfechos con el juego de Tony Hawk Pro Skater, ahora en una nueva versión verás al mismísimo Tony Hawk en acción en el Tony Hawk Pro Skater 2 donde vas a encontrar más pistas y diferentes movimientos sobre la tabla.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento

Modos de juego

Free Mode donde puedes escoger al skater, la tabla y practicar. Aquí no hay tiempo y no tienes que pasar pruebas, sino solamente tienes que practicar trucos sobre la tabla y claro, en pistas diferentes.



Existe otro modo donde te piden varias pruebas para hacer o trucos y te pagan por cumplir con esos objetivos por ejemplo, trockear sobre las macetas o hacer diferentes piruetas en el aire o en el medio tubo.



Cada que haces una pirueta en el medio tubo te van contando un punto; en cuanto caes te dicen cuántos puntos contó el conjunto de piruetas que creaste en el aire.

Check List For Course 3

5 GRINDS ON A HELICOPTER $ 300

ONE 1500 POINT COMBO $ 300

S-K-A-T-E $ 500

10000 POINTS $1000

También tienes como objetivo juntar las letras de la palabra "skate" que están flotando y le ponen precio a cada objetivo.

THE BIRD

Skate Shop

OLLIE SPEED ACCEL CONTROL

CASH $ 1840

$3000

BUY CONTINUE

Ya que tengas una buena suma de dinero te pueden vender las pistas o las tablas; cada tabla tendrá sus características, y como bien sabes más velocidad, más altura en los oliie, etc.



Pudes escoger hasta 12 jugadores con diferente ropa o diferente característica en la tabla, claro que entre más cara sea la pista que compres serán un poco más complicados los trucos que debas realizar mientras estás sobre la tabla.

En cuanto caes de la tabla al ejecutar algún truco, te van quitando puntos y no podrás llegar al objetivo de puntos tan fácilmente.

Lo bueno es que...

- Puedes levantar tu agilidad en cuanto compres diferentes tablas.
- Hay muchos objetivos por cumplir.

Lo malo es que...

-Son muy caras las cosas que venden.
- Te tardas mucho tiempo en juntar el dinero
- Los trucos cada vez de hacen más difíciles.

F.



Bad Mojo Jojo

Azúcar, flores y muchos colores, más la fórmula X, fueron los elementos con los que Bam! Entertainment creó el debut en el Game Boy Color de las niñas más fuertes y carismáticas de Cartoon Network: Las chicas súper poderosas, o, como se les conoce en su idioma original, The Powerpuff Girls. Paint the Townsville Green y Bad Mojo Jojo son los dos primeros juegos de estas afamadas súper heroínas. En cada uno de los títulos, sólo una chica es la protagonista y cada una tiene diferentes misiones y enemigos qué enfrentar. Cada juego cuenta con cinco niveles, todos llenos de "acción".

Paint the Townsville Green

En estas páginas estamos revisando los dos primeros títulos, de nombre "Bad Mojo Jojo", donde Blossom (Bombón), la líder de las chicas, es a quien controlas; y "Paint the Townsville Green", donde controlas a Buttercup (Bellota). Realmente, la diferencia entre estos dos títulos, son las escenas, los jefes, el título de juego y la chica súper poderosa que controlas, ya que la base de ambos es la misma y en los dos encontrarás los mismos ítems y la forma en la que tienes que desplazarte en las escenas y lo que tienes qué hacer, es prácticamente lo mismo.

Estos títulos son de acción con vista de lado y de "Scroll" libre (o sea, puedes ir y venir sin restricciones). Tu misión principal en cada escena es la de llegar hasta donde se encuentra el jefe y derrotarlo. A veces no podrás avanzar porque una puerta está cerrada, así que deberás buscar la forma de abrirte paso, que, por lo general, lo consigues hablando con uno de los personajes populares, y buenos, de la serie, como el Profesor Utonium, por ejemplo. Y, como debe ser, en tu camino te encontrarás a varios maleantes que tratarán de impedir que continúes tu camino, por lo que deberás emplear la fuerza bruta en ellos.

El juego sería muy aburrido si sólo tuvieras que hacer eso. Y pensando en ello, los programadores elaboraron un "gameplay" no muy complejo, pero que te mantendrá entretenido por un lapso de tiempo más prolongado. Además de llegar hasta el jefe, en el camino te encontrarás con ciertos ítems que son muy importantes, ya que te pueden dar poder, energía y demás ayuda para vencer a los malos. El corazón, obviamente te recupera la energía perdida en la batalla; el corazón alado te recupera al instante tu capacidad para volar; los tesoros, como monedas, diamantes y barras de oro, te sirven para completar el 100% de la escena; la Fórmula X negra te permite lanzar rayos congelantes o rayos láser (según la chica), para congelar por unos segundos a tu oponente; la Fórmula X roja te da la posibilidad de hacerte invencible por algunos segundos; y al recolectar el azúcar, las flores y muchos colores, o, como dirían los vecinos del norte (y como viene en el juego), cuando juntes Sugar, Spice y Everything Nice (azúcar, especias y todo lo bonito), aumentarás tu barra de energía vital.

Compañía: Bam Entertainment
Compatible
Clasificación: E
Desarrollado: Sennari Interactive
Memoria: 16 megabit
Categoría: A acción
Lanzamiento: 2K diciembre



MOJO JOJO: I, MOJO JOJO, HAVE GAINED ACCESS TO PROFESSOR UTONIUM'S



Otro ítem importante que te encontrarás es el teléfono de las chicas. Cada vez que te encuentres con uno, dependiendo el color, obtendrás la oportunidad de llamar a una chica súper poderosa para que le ponga la golpiza de su vida a los maleantes. Si tienes un cubito de equis color en la parte superior de la pantalla, y dependiendo del número de puntos que tenga ese cubito, será el número de veces que podrás utilizar esta excelente ayuda, que, por cierto, la activas con el botón Select.



Otra cosa que debes hacer es rescatar a los pobres ciudadanos de Townsville, que, por la impresión de los sucesos, se quedan totalmente inmóviles en ciertas partes de la escena, y por eso tu deber es tocarlos, para que reaccionen y se vayan del lugar. Así que cuando veas alguno, no dudes en acercarte, ya que esto es otro punto para lograr el 100% de la escena y, por lo tanto, del juego.

Los enemigos principales de los juegos son Mojo Jojo, el simio loco con el súper cerebro, y la Gangreen Gang. Cada que termines con los jefes al final de las escenas, aparecerá un corazón y con esto abrirás la siguiente.
Como ya te diste cuenta, en el juego tienes que juntar el 100%. Un buen punto es que, cada que tomas un ítem, acabas con un enemigo o encuentras una Trading Card, aparecerá un mensaje en la parte superior de la pantalla, indicándote cuántos puntos llevas y cuántos debes completar, de esta forma tendrás una mejor idea de lo que debes tomar.
La forma de hacer el 100% es recolectando todo lo que veas, rescatando a todos los que veas y derrotando a todos los que veas.

Las chicas súper poderosas tienen tres habilidades. La de golpear es la más común y útil. También puedes volar, pero esta habilidad es por tiempo limitado y cuando el medidor con forma de batería se termina, la gravedad hace lo suyo, aunque con tocar el piso y esperar a que se llene de nuevo, es suficiente para volar otra vez. Y la otra habilidad es la de paralizar a tus enemigos, auque para esto debes juntar la Fórmula X negra.

En el camino también encuentras Trading Cards, con imágenes de los buenos y los villanos de la serie. Para tener todas, debes intercambiarlas con otro cartucho, vía Cable Link y así hacer tu colección.

El juego cuenta con batería, donde puedes crear hasta tres archivos diferentes.



Este título cuenta con una opción interesante, pero poco provechosa. Puedes abrir nuevos niveles o tener Trading Cards únicas, metiendo un Password, pero la única forma de obtener uno es viendo los capítulos de Powerpuff Girls en Cartoon Network de E.E.U.U. Es posible que quienes tienen televisión por cable puedan tener estos passwords también, pero esa posibilidad es remota. Además, si consigues el cartucho y lo conservas por años y tus hijos quieren jugarlo... ¿de dónde van a sacar los passwords? Es una opción mercadológicamente pensada, aunque eso no le quita lo original.

Y, bueno, para que la diversión no termine, muy pronto aparecerá un cartucho, de título, "Powerpuff Girls: Battle Him", donde la adorable Burbuja (Bubbles), será la protagonista (y deberá enfrentarse a... "Él") y así tendrás más aventuras y Trading Cards para intercambiar con las dos versiones anteriores. Esta serie de Powerpuff Girls, específicamente Bad Mojo Jojo y Paint the Townsville Green, son recomendados sólo para los fans, ya que la movilidad no es muy buena, la música tampoco y los gráficos son muy pequeños. Y definitivamente no está pensado para niñas o niños pequeños, ya que la dificultad, debido a la movilidad, es un poco alta y definitivamente no está muy entretenido. Tenemos dos juicios: Sólo para fans y lástima de licencia.

Lo bueno es que...

-Los gráficos del fondo, así como los cinemas, están bien hechos.
-Buena variedad de ítems para recolectar.

Lo malo es que...

-Las Trading Cards no se pueden imprimir.
-La movilidad es medio mala.
-Bombón y Bellota son muy pequeñas y no se distinguen.



¿Cómo no llevar a los personajes de la Warner a un cartucho de GBC en modo de carreras? Por eso Infogrames ha traido para ti Looney Tunes Racing donde en una carrera contra todos los Looney tunes clásicos.



Looney Tunes Racing

Este título consta de dos modos de juego: el Championship y el Arcade que son muy parecidos y donde corres en pistas diferentes.

Compañia



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria

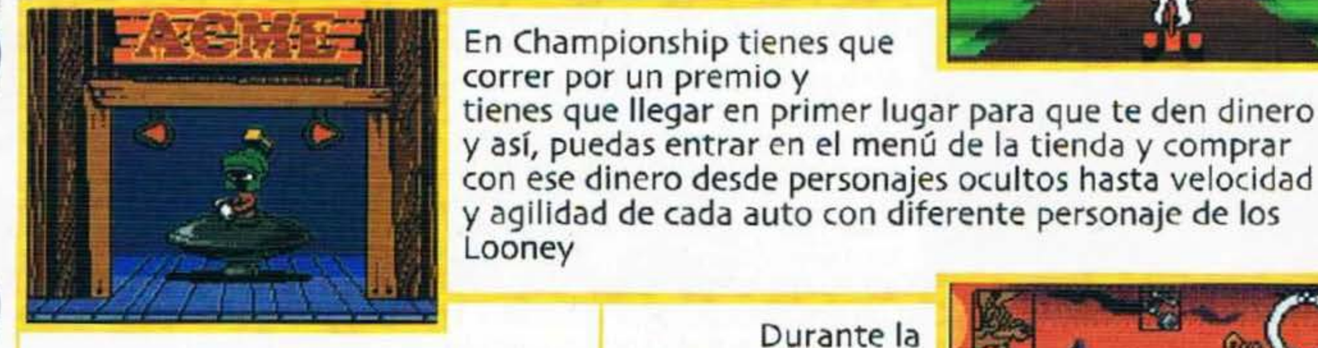


Categoria



Lanzamiento

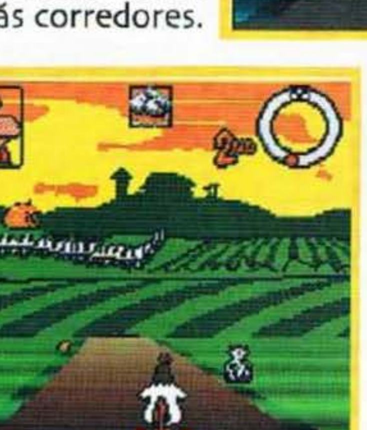




En Championship tienes que correr por un premio y tienes que llegar en primer lugar para que te den dinero y así, puedas entrar en el menú de la tienda y comprar con ese dinero desde personajes ocultos hasta velocidad y agilidad de cada auto con diferente personaje de los Looney

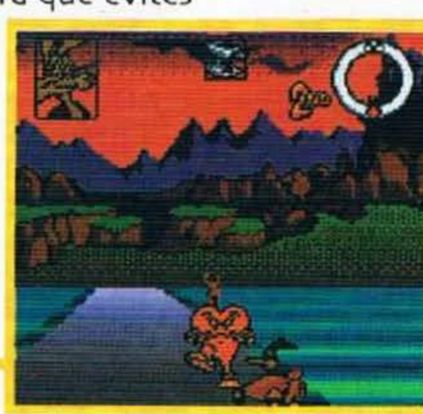
Durante la carrera, en ambos modos te vas a encontrar unas cajitas que sirven para que obtengas ítems para entorpecer el camino de los demás corredores.

Lo que debes hacer en los 2 modos para que puedas pasar al siguiente nivel, es llegar en primer lugar sino tendrás que correr varias veces la carrera, hasta que llegues en primer lugar.



En el modo de Arcade sigues avanzando, pero aquí no tienes que subir de copas, sino nada más tienes que hacer que tu personaje llegue en primer lugar y siga avanzando.

Cada vez que subas de nivel en cuanto a pistas, te irán apareciendo diferentes obstáculos para que evites llegar con bien al final de la pista; en cuanto chocas más de 3 veces, el juego tiene una animación donde todos los personajes hacen una cosa diferente a su auto, por ejemplo lo patean o lo inflan, etc.



Este título en cuanto a gráficos es muy bueno, las pistas son diferentes y dependiendo del personaje la pista será como su ambiente.



Lo bueno es que...

-Hay Variedad de pistas.
-Los autos son con referencia al dueño.
Tienen diferentes habilidades los conductores.

Lo malo es que...

-Las cajas de los ítems parecen obstáculos.
-La música no es muy buena.



C.N.Profiles

Trevor



Nombre: Trevor Belmont

Apariciones: Castlevania III "Dracula´s Curse"

Historia

Durante el siglo XV en la provincia de Wallachia, Transilvania, existió un hombre malévolo de nombre Drácula. Este practicaba hechicería y se convirtió en el ser más poderoso y maligno de Europa, solamente una estirpe pudo enfrentar a Drácula, la familia Belmont. La gente del pueblo se tornó temerosa de su poder y desterraron a Trevor, el actual Belmont. Drácula revive cada cien años, volviéndose más poderoso; solamente que esta vez no hay Belmont para enfrentarlo, aunque la gente buena intentó combatirlo, nadie pudo sobrevivir. Afortunadamente, la gente pudo encontrar a un poderoso Belmont, de Nombre Trevor, quien, tomando el legendario látigo de la familia, se dispuso a terminar con la maldición de Drácula.

Aliados

En su camino, Trevor se encontró con tres personas que le ofrecieron su ayuda para enfrentar a Drácula. Grant Danasty es un pirata cuya familia fué asesinada por Drácula, Sifa Velnumdes es una hechicera cuyo pasado es incierto y Alucard, hijo del conde quien siendo vampiro, posee poderes más allá de los humanos ordinarios.

Carácter:

Trevor tendió la mano a la gente del pueblo, sin recibir ninguna recompensa, aunque no se habla mucho de él, se puede notar que es un guerrero serio y solitario, de gran espíritu. Encontró una compañera en Sifa y amigos en Grant y Alucard, pero no se supo más de él después de la batalla de Drácula, es uno de los Belmont más poderosos y trascendió en la eterna batalla contra Drácula.

Final

Los finales de este Castlevania variaban según el personaje que acompañaba a Trevor, por lo que vamos a verlos todos:

Trevor solo: Después de muchos sacrificios y fieras batallas, Drácula está muerto y los demás espíritus están durmiendo, Transilvania ha regresado a la normalidad. Trevor debe irse, pero nadie agradece lo que hizo; él espera que algún día obtenga el respeto que se merece. Después de esta batalla el apellido de los Belmont deberá ser honorado por toda la gente.

Sifa y Trevor: Sifa había tenido una mala vida, pero después de que ella encontró a Trevor, empezó a sentirse mejor consigo misma.

Trevor y Grant: La unión de Trevor y Grant hizo posible la victoria pues trabajaron como equipo. Después de la muerte de Drácula, Grant empezó a reconstruir las partes destruidas del pueblo.

Trevor y Alucard: La batalla fué impresionante y al final Drácula fué eliminado, pero Alucard se sintió culpable pues había asesinado a su propio padre, Trevor se quedó meditando acerca de Alucard.

Observaciones:

Trevor es el hijo de la primer Belmont que combatió a Drácula: Sonia Belmont y es tatarabuelo de otro Belmont legendario: Simon, de hecho las acciones de Trevor son 100 años antes que Simon tomará el látigo para enfrentar a Drácula. Por otra parte, se dice que los poderes sobrehumanos de los Belmont se deben a que cuando Sonia Belmont dió luz a Trevor, ella estaba ya infectada con la sangre del vampiro más poderoso: Drácula y de ahí es que los herederos de la sangre fusionada sean humanos capaces de combatir al conde. Trevor en Japón se llamaba Ralph Belmont. Sifa es también ascendente de Carrie Fernández, la niña que acompaña a Reinhardt Shneider, heredero de la sangre Belmont (Castlevania 64). Como dato alterno, nosotros creemos que el apellido de Sifa en Japón era Fernández, pero por transcribirlo en Kanjis quedó en Velnumdes o Velnades, así que en la versión americana se tradujo tal cual, lo cual se corrigió en Castlevania 64. Para concluir Trevor es mencionado en dos juegos más: Castlevania Bloodlines (Sega Génesis) y en Castlevania Simphony of the Night (PSX), además de que en este último aparecen demonios con la figura de Trevor, Sifa y Grant que debes eliminar.

"La saga de Castlevania es mi favorita de este género, pienso que Trevor es uno de los Belmont más importantes de la estirpe." Panteón

"En lo personal, no hay mejor Castlevania que el Dracula's Curse, por lo que Trevor es el héroe más legendario y poderoso de toda la saga." Conejo

"Este personaje es el primer hombre que luchó contra Drácula, por lo que en mi opinión, inicia la gran batalla de los Belmont contra Drácula (aunque Sonia fue la primera), pero de ahí en adelante surgieron otros Belmont poderosos como Simon, Richter y Reinhardt." Ewawo

a fondo

Ahora el Pato Danald te presenta una historia que todo empieza cuando un malvado se lleva a Daisy y tendrás que ir a rescatar donde tienes que pasar por varios mundos e ir buscando cosas para tenerlos completos.

Sales desde el laboratorio del buen amigo Ciro Peraloca, donde cada nivel es una plataforma teletransportadora, pero tienes que ir abriendo los niveles uno por uno, por ejemplo, primero tienes que ir por todos los osos de tu sobrino Paco, donde cada nivel consta de 4 subniveles y un subjefe.

Compañia



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria

Lanzamiento

La energía del pato se resume a que te toquen una vez y cambiará de carácter y para que hagas que el pato vuelva a su carácter normal tendrás que encontrar un helado, que también servirá para que te hagas invencible por un rato.

Los cuatro subniveles son diferentes, pero tienes 2 vistas diferentes, dos subniveles son en vista de lado y los otros son envista de profundidad haciéndolos aún más divertido.

Existen estrellas amarillas en tu camino y cada que juntes 100 te van a dar una vida extra. También hay estrellas azules que valen 5, éstas las tienes que sacar cayendo en una caja y tienes que ser muy rápido para que no desaparezcan.

También una cara del pato Donald que está volando es una vida y es ilimitado el número de vidas que puedas obtener.



Para llegar al subjefe tienes que encontrar las 4 partes del rompecabezas, que están en cada subnivel escondidas en forma de un cuarto de pie.



Tienes que encontrar los juguetes perdidos de tus sobrinos que son osos, trenes, pistolas láser, etc., para tomarlos tienes que activarlos con una especie de libro que está volando. Le tienes que pegar y así te darán un contador el cual antes de que termine el juguete estará activado y así lo obtendrás.





Ya que tienes las cuatro partes de la cara del subjefe entras con él y tendrás que combatir hasta eliminarlo y pasar al laboratorio de Ciro y podrás seguir al otro nivel.

Cada subjefe tiene 3 oportunidades de golpe para que lo puedas eliminar y tendrás que buscar la manera de acabar con cada uno, por ejemplo, en el primer subjefe es un pajarraco gordo, debes eliminar a los pequeños pájaros que lanza y justo cuando se sienta en el piso, tendras que brincar y darle 3 veces en la cabeza.



El siguiente nivel esta en la ciudad donde tienes que ir brincando edificios de uno en uno, pero debes tener cuidado porque en las azoteas habrá humo que no te podrá permitir dirigirte hacia el final.





En cada nivel hay diferentes objetos que te ayudarán a saltar como pueden ser telarañas, osos panzones acostados, trampolines etc.







Este juego en cuanto a niveles es muy variado, es muy divertido porque tienes que ir encontrando cosas sin llegar a aburrirte, también la música es muy buena y agradable, está muy ambientado.

Segunda opinión

No cabe la menor duda de que Disney siempre se preocupa por mantener una gran línea visual con lo que respecta a sus personajes y este juego es una muestra de ello, simplemente es un deleite para los ojos el ver los graficos tipo caricaturas de sus personajes emplumados.

El auio es muy bueno, de hecho los personajes tienen dialogos con voces en inglés para que los niños comiencen a desarrollar su vocabulario en esta lengua.

Dado a que es un juego para niños, el control es bastante sencillo, al igual que los objetivos que tienes que cumplir dentro de los niveles, por lo que es ampliamente recomendable para jugadores que comienzan a experimentar del entretenimiento electrónico.

Desgraciadamente, es una perdida de tiempo para jugadores que esperan algo más de un juego, ya sea reto o simplemente variedad.

Conejo



Lo bueno es que...

- Hay variedad de vistas.
- El subjefe sale sólo con las 4 partes del rompecabezas.
- Tienes voces digitales.

Lo malo es que...

- No hay diferentes ítems.
- En cuanto te caes no te puedes agarrar de algo.



En la mañana de tu décimo sexto cumpleaños, la aventura comienza. El rey de Aliahan te llama a su castillo, donde él te revelará la verdad acerca de la muerte de tu padre, el valiente Ortega. Deberás dejar el reino de Aliahan y terminar con la misión de Ortega y eliminar al malvado Baramos. ¿Sufrirás el mismo destino que tu padre? O descubrirás un secreto que pone el escenario para vivir la leyenda de Dragon Warrior...



Después de que Enix dejó impresionados a todos por su excelente adaptación al Game Boy Color de los míticos juegos de NES, Dragon Warrior I & II, una vez más vuelve a crear conmoción entre los fanáticos japoneses al lanzar la tercera parte de esta querida saga, "Dragon Quest III: Soshite Densetsu e..." para el portátil a color de Nintendo. Y fue un placer muy grato enterarnos de que Enix de América, viendo el éxito que ha tenido este nuevo título en Japón (fue lanzado a finales del año pasado en ese país), ya anunció que lo traerá a este continente en la primavera de este año (aún no hay fecha específica).

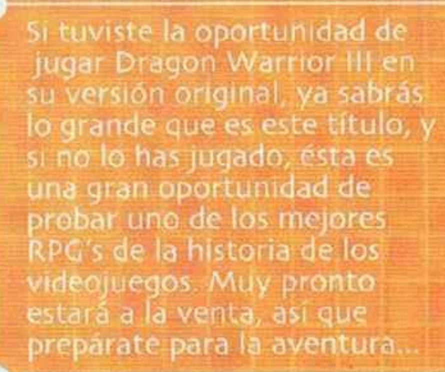


Al igual que Dragon Warrior I & II, Dragon Warrior III (como se le conocerá en América), es un "remake" muy fiel al título de NES, aunque con mejores gráficas, mundos, personajes y objetos más detallados y la música idéntica. Otra diferencia es, como en los otros juegos de Game Boy Color, que el Game Play cambió un poco y la forma de jugar, hablar con las personas, buscar ítems e interactuar con el ambiente, es mucho más fácil y se usa sólo un botón.

Tal como en la versión original, en este gran título te tomará más de cincuenta horas terminarlo, sin contar con las misiones ajenas a la historia, ya que así el juego es mucho más largo. Otra de las características del juego es que el tiempo pasa y el día, la noche, el amanecer y el anochecer pueden caer en cualquier momento y esto influye en la aparición de ciertos monstruos en tu camino. En total tendrás nueve clases de personajes, como caballeros, peleadores y sacerdotes y lo mejor es que puedes tener cuatro personajes en tu grupo (party).

Técnicamente, Dragon Warrior III será uno de los cartuchos más grandes de la historia del Game Boy, ya que está programado con 32Megabit con 256Kilobits de SRAM (es decir, lo doble que el cartucho de Dragon Warrior I & II). Esto se debe a que el cartucho es muy largo y gráficamente fue mejorado.

Si tuviste la oportunidad de jugar Dragon Warrior III en su versión original, ya sabrás lo grande que es este título, y si no lo has jugado, ésta es una gran oportunidad de probar uno de los mejores RPG's de la historia de los videojuegos. Muy pronto estará a la venta, así que prepárate para la aventura...







Compañía
ENIX

Compatible con
Only

Jugadores
1 Jugador

Clasificación



Desarrollado por



Memoria
32 MEGAS

Categoría
RPG

Lanzamiento
Primavera 2001





Dexter's Laboratory Robot Rampage



Unos de los nuevos juegos que hemos analizado es una especie de "remake" de un clásico de Arcade y del NES de nombre Elevator Action, solamente que aquí controlas a uno de los científicos más jóvenes de la televisión: a Dexter, de Nickelodeon. Para todos los jugadores que tengan ya algunos años en esto de los videojuegos, se les hará bastante conocida la forma de jugar y verán algunas diferencias al primer vistazo. Para los que no conozcan el concepto de Elevator Action, les vamos a decir de qué se trata.

Compañía



En sí, el objetivo del juego es introducirte en un edificio lleno de elevadores y puertas y ahí encontrar todos los elementos que están dentro de las puertas de color rojo. Es algo sencillo, pero los enemigos no te lo hacen más fácil; también hay escaleras y otras cosas en los edificios para ayudarte o perjudicarte en tu misión.

Bueno, pues retomando el concepto y adaptándolo a la caricatura Dexter's lab; tenemos que Dexter es retado por su archinémesis quien le dice que tiene que recuperar todas las piezas antes que sus robots lo hagan picadillo, obviamente los elementos que debes encontrar se localizan dentro de las puertas rojas. También podrás encontrar armas nuevas dentro de las puertas rojas.



Compatible

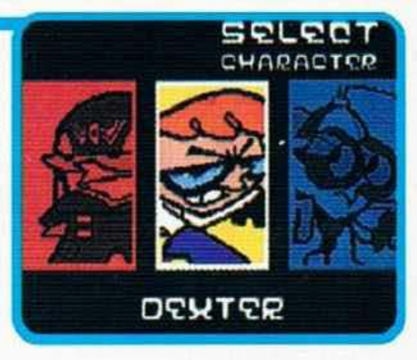
No. de Jugadores



Clasificación



Cuando subes a un elevador, puedes manipularlo como quieras, hacia arriba o hacia abajo, pero ten cuidado si subes encima pues el techo puede aplastarte; lo mismo pasa si estás abajo de un elevador.



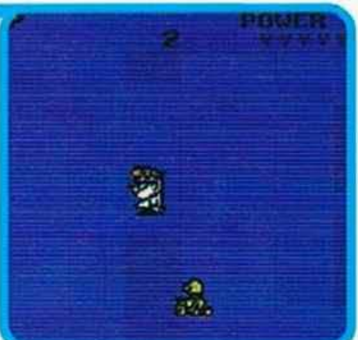
Tienes tres Dexters a elegir para iniciar el juego, pero no varían mucho entre sí, recuerda que debes pensar en tu habilidad más que en los trajes.

Desarrollado





Dentro del edificio encontrarás a los robots de tu enemigo que tratarán de detenerte. Los puedes vencer sin problemas si les disparas o brincas sobre ellos. También puedes agacharte para esquivar sus disparos, pero ellos también pueden hacerlo, así que toma esto en cuenta. Otro de los detalles que hacen más sencillo a este juego que la versión original es que aquí cuentas con un nivel de energía y en el predecesor con un disparo eras eliminado.



Si derribas uno de los focos de un piso con un disparo, la pantalla se oscurecerá un poco y deberás tener mucho cuidado de no caer de un piso.

Memoria



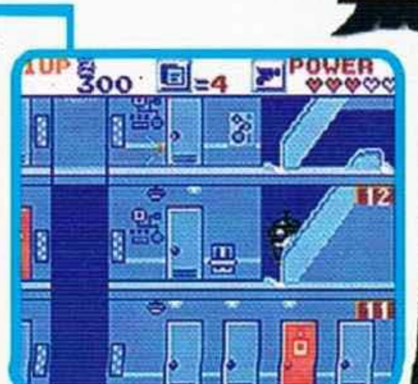
Categoría



Lanzamiento



Dexter's Laboratory:Robot Rampage es un juego que es bueno porque es un "refrito" de un juego muy bueno, como hay muchos elementos que lo hacen más sencillo que el original, recomendamos que sólo lo cheques si no conociste el Elevator Action, que no seas un jugador experimentado o que seas muy fan de Dexter, de lo contrario no te costará mucho tiempo terminarlo.



GAME BOY COLOR

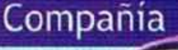
Lo bueno es que:
- Pueden conocer el concepto los que no conocían el original
- Es muy recomendable para videojugadores principiantes

Lo malo es que:
- No cuesta mucho trabajo terminar cada misión
- Pudieron haberle dejado los valores originales como las caídas

Sabrina

The Animated Series

Si eres fan de Sabrina, la bruja adolescente, seguramente ya has tenido la oportunidad de ver "Sabrina: The Animated Series", serie animada de Disney, basada en el clásico de los cómics, "Sabrina: The Teenage Witch" (aunque un poco más en la serie "Live Action" protagonizada por Melissa Joan Hart). Esta caricatura desde 1999 se ha vuelto muy popular y fue por eso que a los creadores de Xtreme Sports les fue encargada la misión de realizar "Sabrina The Animated Series: Zapped!", juego que revisaremos en esta ocasión.


Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



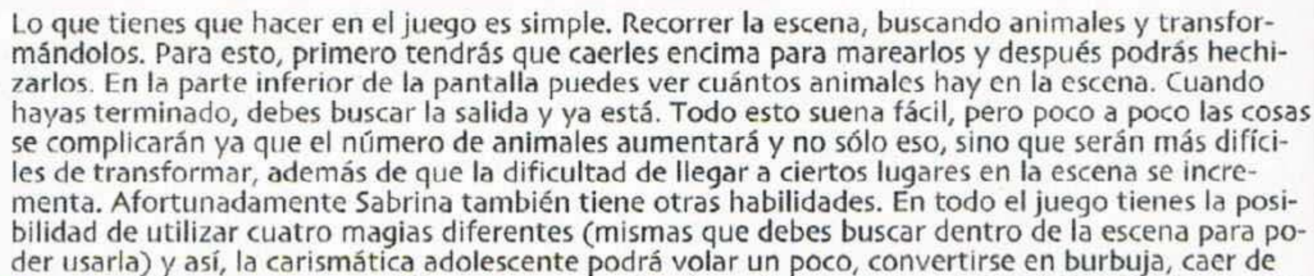
Lanzamiento





La historia de este título es muy divertida y comienza cuando Sabrina está en una noche de talentos en su escuela y trata de contarle chistes a la audiencia, pero son tan malos que nadie se ríe, entonces Salem, su inseparable tío-gato, le aconseja que use su magia para salir del problema, y Sabrina así lo hace, sólo que en su hechizo pide que "...todos se diviertan salvajemente" y, como suele sucederle a los magos principiantes, sus palabras se malinterpretan y convierte a todos sus compañeros en animales salvajes. Su misión, ahora, es la de hallar a cada uno de los animales y regresarlos a su forma original.

Sabrina... Zapped!, es un título de acción de lado, con scroll libre, es decir, podrás andar por toda el área explorable de la escena sin ninguna restricción. Principalmente controlas a Sabrina J. Spellman, quien cuenta con dos movimientos básicos, que es saltar y lanzar su hechizo, que éste sirve sólo para regresar a la normalidad a los animales (si no les caes encima primero, te harán daño). Ocasionalmente podrás controlar a Salem, que salta y da coletazos para abrir caminos para Sabrina, hallar ítems dentro de lugares inalcanzables para su sobrina, o simplemente para explorar. Lamentablemente Salem no puede encargarse de la tarea de Sabrina.



Lo que tienes que hacer en el juego es simple. Recorrer la escena, buscando animales y transformándolos. Para esto, primero tendrás que caerles encima para marearlos y después podrás hechizarlos. En la parte inferior de la pantalla puedes ver cuántos animales hay en la escena. Cuando hayas terminado, debes buscar la salida y ya está. Todo esto suena fácil, pero poco a poco las cosas se complicarán ya que el número de animales aumentará y no sólo eso, sino que serán más difíciles de transformar, además de que la dificultad de llegar a ciertos lugares en la escena se incrementa. Afortunadamente Sabrina también tiene otras habilidades. En todo el juego tienes la posibilidad de utilizar cuatro magias diferentes (mismas que debes buscar dentro de la escena para poder usarla) y así, la carismática adolescente podrá volar un poco, convertirse en burbuja, caer de sentón para romper el suelo y atravesar ciertas paredes. Además de esto, si juntas cinco ítems con forma de estrella, tu hechizo de transformación será más poderoso y de esta forma podrás transformar a los animales sin la necesecidad de caerles encima primero. Otro ítem son los corazones, que te recuperan energía. Tanto los ítems como las magias y Salem, los encontrarás dentro de las cajas de regalo.





En total son cuatro escenas, la escuela, la playa, el centro comercial y el zoológico. Cada una cuenta con 4 sub-niveles y con un jefe, al que le tendrás que caer 3 veces encima y después hechizarlo. Sabrina The Animated Series: Zapped!, increíblemente, es un título excelente y sumamente recomendable. Los gráficos, la animación, la música y la movilidad están estupendamente programados, y si a esto le sumamos la originalidad, el ingenio y el carisma de los personajes, da como resultado un título muy, pero muy divertido.

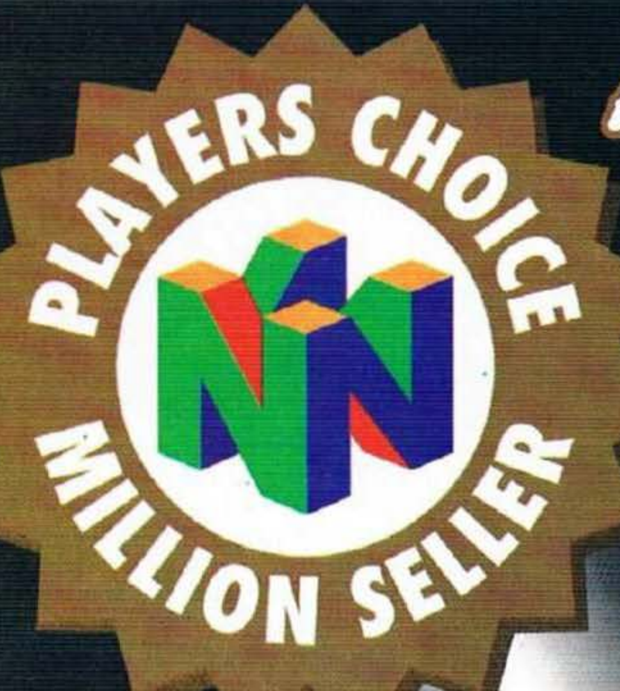
Lo bueno es que...

- Es muy variado
- La animación y gráficos son de 10
- Es muy original
- Tiene opción de Password, fácil de apuntar
- Interactúas con muchas cosas del escenario

Lo malo es que...

- No es muy difícil
- Es muy corto



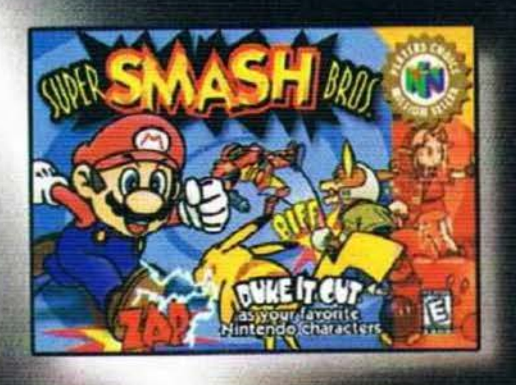


Ahora son 5 títulos más identificados con el sello dorado

Encuéntralos con tu distribuidor autorizado Nintendo.













Bajo Licencia Autorizada de Gamela Mexico, S.A. de C.V.

www.nintendo.c[illegible]mx

ANIMORPHS

Compañía: Ubi Soft

Compatible

Clasificación: Everyone

Desarrollado: Ubi Soft

Memoria: 8 megabit

Categoría: RPG

Lanzamiento: 2K diciembre

Animorphs es una serie muy popular en E.E.U.U. y recientemente en México y América Latina, que se transmite por el canal Nickelodeon (y en T.V. abierta en nuestro país). La historia del juego es igual que la de la serie. Una guerra entre dos razas de aliens, los Andalites y los Jeerks, usa como campo de batalla la tierra, y cinco jóvenes son elegidos para unirse a los Andalites y evitar que los Jeerks conquisten el planeta. Estos cinco chicos son dotados con la habilidad de transformarse en cualquier animal que toquen y deben mantener su identidad en secreto, ya que la posibilidad de saber qué ser humano ha sido poseído por un Jeerk, es nula. Así pues, Jack, Rachel, Marco, Cassie y Tobias, tienen la gran responsabilidad de salvar el planeta entero de la invasión de los Yeerks. Y si te gusta la serie de televisión, esta es tu oportunidad de tomar el rol de tu personaje favorito y vivir una aventura totalmente "animal".

ARE YOU READY TO BECOME AN ANIMORPH?

Este título es bastante interesante debido al gameplay, es decir, a cómo se juega. Con la habilidad de convertirte en animal, tienes la posibilidad de hacer un sinnúmero de cosas, por ejemplo, si te conviertes en serpiente, puedes escalar paredes o si eres un pez. Imagina que todo el juego es como un RPG, donde tienes que hablar con la gente para obtener pistas, buscar en todos los lugares, etc. El punto central del juego gira al redor de la morfosis y cómo obtenerla. Cuando comienzas la primera misión, no puedes transformarte en nada, hasta que tocas al primer animal. Para obtener más opciones de morfosis, tienes que pelear, en tu forma animal, contra el animal en el que quieres convertirte (incluso la pantalla en ese momento cambia a una sospechosamente parecida a Pokémon) y si logras ganarle, ya tendrás a ese animal en tu lista de morfosis. Las peleas, obviamente, son como en un RPG, con turnos y con varios ataques a elegir.

MOUSE
HEALTH
050/050
CASSIE
HEALTH
087/087
FIGHT OR RUN?
FIGHT
RUN

Pese a que el concepto del juego sea muy original, está definitivamente muy mal trabajado en cuestión de programación, por ejemplo, la inteligencia artificial es fatal y el CPU no diferenciará una situación difícil de una fácil en las batallas; en el modo de búsqueda, la gente no te "pela" (no te hace caso) y el sistema de abrir puertas secretas es letal, ya que muchas de ellas están cerradas y al intentar abrirlas, no hay ningún sonido, texto o color que te indique que algun día se abrirá, y de repente, harás algo en el juego que hará que esa puerta se abra, sin embargo, si no vuelves intentar abrirla, jamás lo sabrás. Y del password, ni hablar... complicado. Y, otro punto malo, es que, si por accidente te transformas en animal mientras otra persona esté dentro de la pantalla, automáticamente perderás en el juego, ya que significa que los Jeerks te han descubierto.

ANI-MANAGER
DOG 087/087 HEALTH
SKUNK 077/077 HEALTH
RACOON 075/075 HEALTH
SNAKE 087/087 HEALTH
MOUSE 082/082 HEALTH
CASSIE 115/115 HEALTH
DEMORPH
CANCEL

Podríamos hablar de los puntos buenos de Animorphs, pero los malos opacan a los pocos buenos que puede tener. Entre ellos está la música, que no está tan mal, al igual que los gráficos. Si no eres fanático de los Animorphs y te gusta jugar sólo para desaburrirte, Animorphs es tu peor opción. Si eres fan o te gusta probar y analizar juegos porque tu sueño es programar juegos de video, Animorphs es un buen ejemplo de lo que no se debe hacer... muy recomendable.

Lo bueno es que...

-Hay mucha variedad en las especies de animales que puedes controlar.
-La historia está muy apegada a la serie de T.V.
-Los gráficos son de buen tamaño.

Lo malo es que...

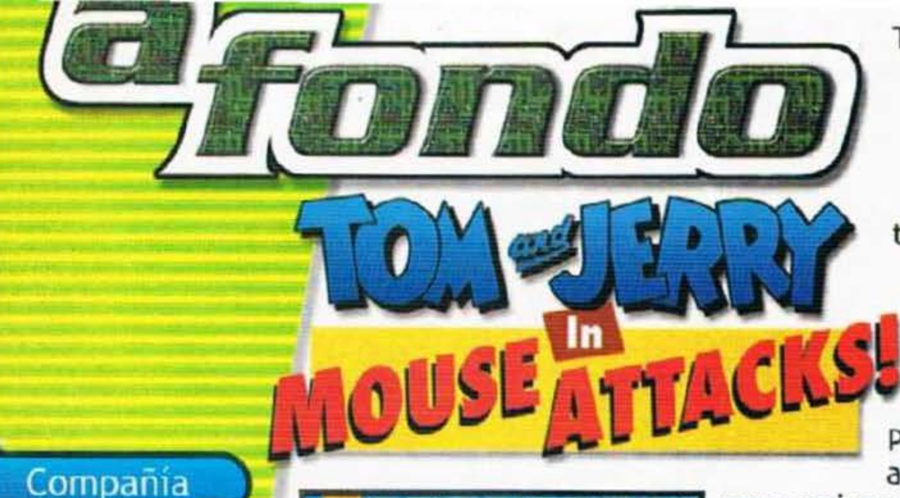
-Estuvo mal programado, definitivamente.
-Los valores de cada cosa interactiva en el juego, son un disparate total.



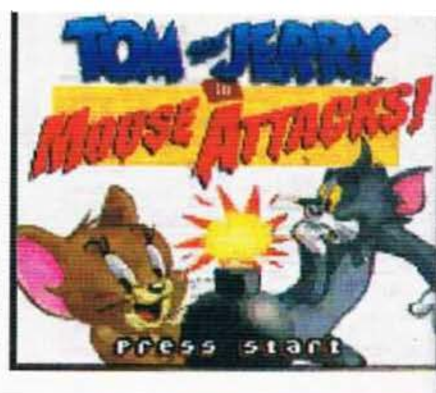
CLUB
Nintendo
PAPER MARIO™
© 2000 Nintendo
MARZO
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
ABRIL
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30



SMASH!
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez México, D.F. CP 06600
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez Mexico D.F. C.P. 06600
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez Mexico D.F. C.P 06600
Arwin
Nintendo
POKéMON
SNK
VS
CAPCOM
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Col. Juarez Mexico D.F. C.P. 06600
C·L·U·B Nintendo
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Colonia Juarez México D.F. C.P. 06600
POKéMON WORLD
POKéMON
GAME BOY COLOR
REVISTA CLUB NINTENDO HAMBURGO # 8 COLONIA JUAREZ MEXICO, D.F. C.P. 06600
Nintendo
POKéMON
BANJO-KAZOOIE
CLUB Nintendo
POKéMON
Gotta catch 'em all!
Silver/Gold
#151 MEW
POR AVION
GANONDORF
Batalla Pokemon
POKéMON
ZELDA
F-ZERO X
CARMANDER
Ash contra los lideres de la Imaccio



Tom & Jerry están de regreso, pero esta vez no se arreglarán a golpes (bueno un poco), sino que en esta ocasión Jerry tendrá que rescatar a varios personajes de esta serie, además de hacer pasar un mal rato a Tom.





Para este título Jerry tendrá que echar mano de su astusia una vez más para liberar a varios personajes quienes han sido encerrados por Tom. Durante la escena tendrás que recolectar unas notas musicales para tener acceso a ciertas puertas de las que obtendrás valiosos ítems con los cuales podrás llegar a ciertas partes del escenario. Pero no creas que será del todo fácil, ya que en cada puerta Tom te tiene preparado un mini-juego que si lo pasas no tendrá más remedio que darte un par de ítems.







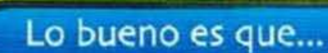
Los mini-juegos son variados, como por ejemplo el de armar una imagen, ser rápido para darle a los objetivos específicos, etc. Sólo hay un inconveniente con estos ítems y es que son limitados, así que tienes que ser cuidadoso, ya que si te los acabas, tendrás que regresar a la puerta y volver a pasar el mini-juego, que esta vez será diferente. Lo bueno es que si ya tienes el ítem y quieres obtener más de este, no se podrá, ya que primero debes acabarte el que ganaste, dándole un poco más de reto al juego.



Ya cuando llegues con el personaje que está capturado, tendrás que enfrentar a un jefe el cual tiene su forma específica de eliminarlo, así que pon atención con lo que esté a tu alcance para acabar con él.



Pero eso no es todo ya que este título cuenta con FMV, así es, aunque son pocos, son buenos, tomando en cuenta que es un juego para Game Boy Color.
Así que si quieres pasar un rato entretenido, te súpe recomendamos este título porque es muy bueno.



Lo bueno es que...

-Tiene bastantes mini-juegos.
-Las gráficas son buenas.
-Tiene jefes en cada misión.
-Tiene buenos FMV, aunque son pocos.

Lo malo es que...

-Todos pueden pensar que este título es para niños pequeños por los personajes, pero la verdad no es así.







Los personajes de Disney siguen invadiendo el Game Boy y esta vez nos traen un título de su más reciente película (pero, para cuando estés leyendo esto, tal vez no esté en los cines) de dibujos animados llamada The Emperor's New Groove (en español todavía no sabemos cómo se va a llamar).

Compañía: Ubi Soft

Compatible

Clasificación: EVERYONE E

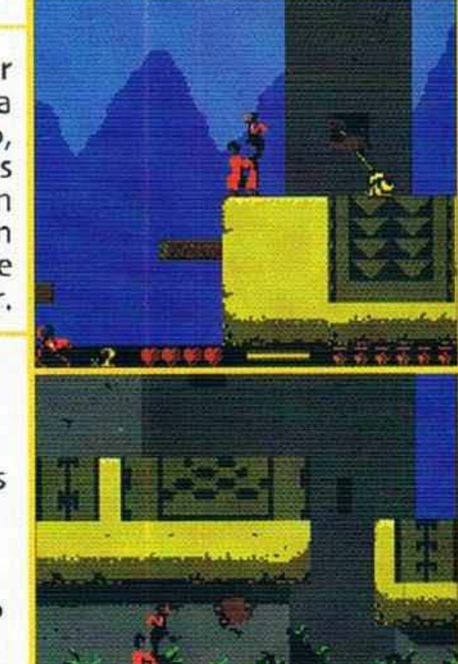
Desarrollado

Memoria: 16 megabit

Categoria: A acción

Lanzamiento: 2K diciembre

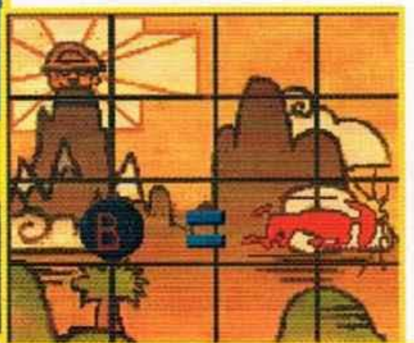




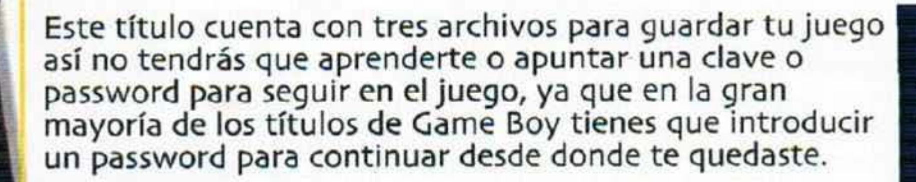
En esta nueva historia un emperador llamado Kuzco ha sido convertido en una llama y debe que detener al que le hizo eso, además de detener sus diabólicas intenciones. Aquí serás una llama quien tendrá que hacer lo posible para llegar con Pacha, quien es su mejor amigo y le puede ayudar.

Tu misión es llegar hasta donde está Yzma y para ello tendrás que atravesar por varios obstáculos para lograrlo, pero cuentas con dos ataques: uno es un "cabezazo" para librarte de animales indeseados y otro es el de "escupir" para detener a tus enemigos, pero este ataque no es ilimitado, así que debes que ver dónde puedes recargarlo.





En algunos lugares encontrarás unos binoculares que te darán algunos tips o te indicarán lo que tienes que hacer para pasar o abrir algunas puertas.

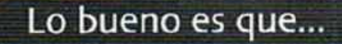


Este título cuenta con tres archivos para guardar tu juego así no tendrás que aprenderte o apuntar una clave o password para seguir en el juego, ya que en la gran mayoría de los títulos de Game Boy tienes que introducir un password para continuar desde donde te quedaste.





En general este título tiene un buen de colores y las gráficas son buenas, pero lo que le faltó es un poco de acción o de enemigos difíciles, ya que resulta hasta cierto punto muy fácil vencerlos, pero la verdad, no por eso es malo el juego.

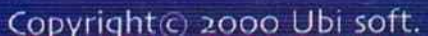


Lo bueno es que...

-El uso de colores es excelente.
-Tiene archivos para guardar tus avances.
-Las gráficas son buenas.

Lo malo es que...

-Está muy sencillo.
-Le faltan más enemigos.







No siempre pensamos en los videojugadores, también debemos pensar en las pequeñas damitas fanáticas a los videojuegos, por eso, ahora Mattel ha traído para todas ellas un juego de búsqueda donde la protagonista es la mismísima y bien conocida muñeca Barbie.

Compañía

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria



Categoría



Lanzamiento



En este título tu amiga Barbie, tiene que ir nadando por todo el océano buscando objetivos que ponen desde el principio de cada nivel, esto es para que encuentres varios minijuegos que existen en este juego.



Por ejemplo, tienes que encontrar en cada nivel, tres conchas marcadas con diferentes dibujos donde tienes que terminar esos minjuegos para que te vayan dando cada parte de un ítem especial que te va a servir, para seguir ayudando a tu amiga Barbie en todo el recorrido del océano.



Ya que encontraste la primera concha, debes entrar a ella y terminar el minijuego, por ejemplo, llevar a una tortuga bebé con su mamá por un laberinto.





Cada que termines un minijuego regresarás al océano en búsqueda de más niveles para que hagas que Barbie pase de pantalla en pantalla y deberás encontrar unas burbujas en las esquinas a donde tienes que llegar para así pasar a la otra concha que debes buscar.

Como Barbie Ocean Discovery es un juego basado en los minijuegos, tendrás que encontrarlos todos; no tienes que luchar o enfrentarte con alguien, nada más tienes que ir buscando hasta terminar cada uno de ellos.

Antes de empezar cada minijuego te explicarán qué es lo que tienes que hacer, por ejemplo, debes completar un rompecabezas y al terminar el minijuego te darán la parte que te falta.



También existe un objetivo con una moneda que tienes dejarla en una estatua para que te dejen pasar y que tu juego continúe.



Como siempre, en los juegos que tengas que hacer algo que dure mucho tiempo, tendrás la opción de password para avanzar sin tener que empezar desde el principio y continuar desde donte te quedaste.

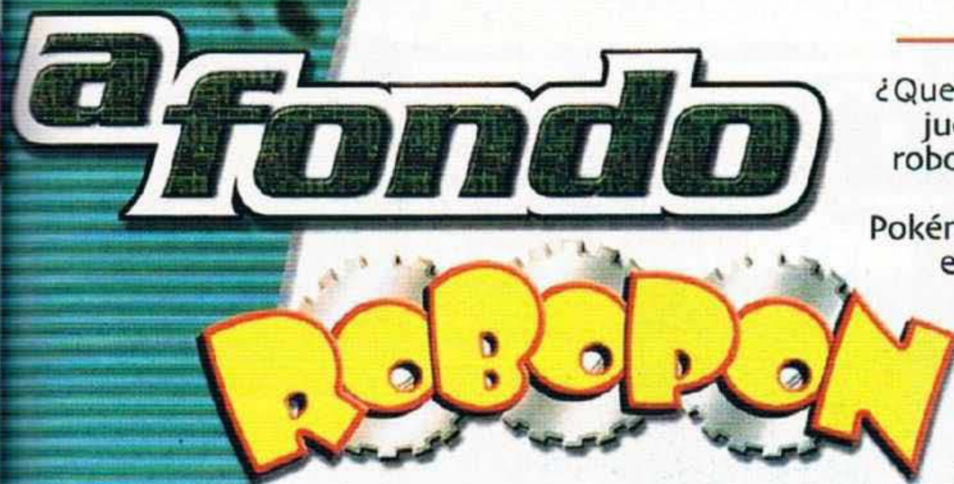
Este gran título hablando de gráficos es muy bueno, porque te sentirás dentro el océano como tu amiga Barbie, porque los peces de fondo están muy definidos y tienen buen color.

GAME BOY COLOR

Lo bueno es que:
- Es un juego muy sencillo
- Variedad de minijuegos
- No te preocupas en ir y regresar a dejar algo

Lo malo es que:
- Ponen a Barbie como una súper mujer que si está buceando no necesita equipo
- La música no tiene mucho sentido
- Todos los niveles son parecidos





¿Que te parecería un juego donde unos robots tuvieran una batalla al estilo Pokémon?, pues si tú estás interesado, Atlus ha lanzado un título parecido a Pokémon, pero aquí las "criaturas" son unos peculiares robots, los cuales son llamados Robopons.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



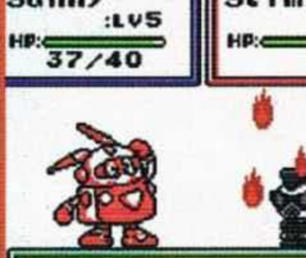
Lanzamiento







Aqui al igual que en Pokémon tienes que entrenar y capturar varios robots para que se vayan haciendo fuertes, sólo que aquí tienes otras opciones para hacer a tu robot más fuerte, como por ejemplo, puedes aumentar el ataque con algunas partes o softwares, pero tienes que tomar en cuenta el RAM de tu Robopon, ya que este es el indicador de cuántas partes le puedes poner o ataques, ya que tienes cierto límite y hay partes que usan mucho RAM es aquí donde tienes que decidir.



Los encuentros son básicos, ya que puedes demostrar quién tiene los mejores Robopons, claro que por lo general serán individuos que hagan fechorías. Las batallas son parecidas a Pokémon, ya que cuentas con varios ataques que puedes cambiar como ya te explicamos antes, y puedes cambiar de Robopon durante la batalla.



En este título también hay varias ciudades a visitar además de haber torneos donde se efectúan las batallas entre Robopons, sólo que para poder entrar a dichos torneos, tienes que recibir cierto ítem para tener acceso a éste.

Como en todo RPG, tienes que hacer intercanmbios, enterarte de todas las noticias y sobre todo poner a tus Robopons en forma para cualquier circunstancia. Así que si esperabas otros personajes con la temática Pokémon, Robopon es muy recomendable, pero por ser desarrollado por otra compañía y no la que crea Pokémon, adolesce de algunas cosas como la historia o eventos que están mejor desarrollados en Pokémon y aquí les faltó.

Lo bueno es que...

-Hay otros juegos parecidos a Pokémon, pero con otros personajes.
-Tiene otras opciones interesantes.

Lo malo es que...

-Le faltó más desarrollo a los eventos y a la historia.



Compañía

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria

16 megabit

Categoría

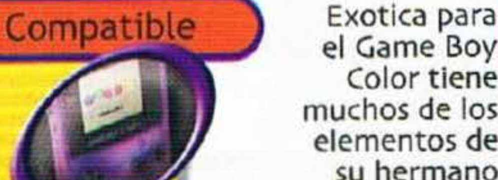
C carreras

Lanzamiento





Una vez más, tenemos una adaptación de un juego de N64 al Game Boy Color, esta vez le ha tocado el turno a uno de los juegos de la serie de Cruis'n, nos referimos al último de la serie: *Cruis'n Exotica*. Como ya habrás leído en nuestra revista, la versión de N64 tiene un balance entre un juego malo y un juego para fans, por lo que esperamos bastante de una nueva adaptación a la serie pero tal vez esperamos demasiado.



Cruis'n Exotica para el Game Boy Color tiene muchos de los elementos de su hermano mayor, pero aún así deja mucho qué desear, veremos todo esto con detalle en este A Fondo. La movilidad de este juego es bastante rara, digamos que raya en mala; tal parece que estás jugando una nueva versión de Pole Position para el Game Boy Color.



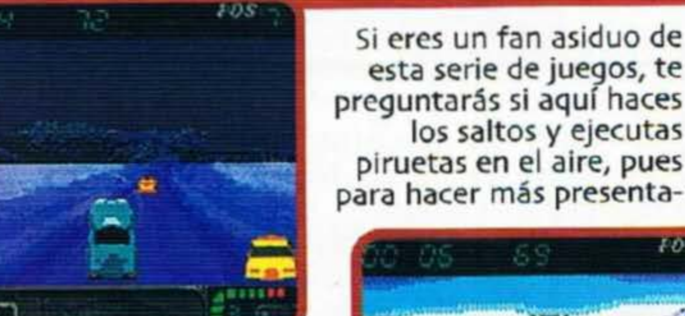
Como siempre, este juego cuenta con varias pistas a seleccionar, pero mientras vayas avanzando, podrás abrir nuevas donde podrás probar tus habilidades, el juego cuenta con doce diferentes pistas a elegir.



Al final de cada competencia te darán los resultados de la carrera, según el lugar en el que hayas quedado, podrás seguir compitiendo, dependiendo del modo en el que juegues.



El juego cuenta con muchas pistas, cada una con detalles sencillos, pero no dejan de tener dificultad. En varias pistas encontrarás subidas y bajadas, así como curvas pronunciadas y otros elementos que hacen más atractivo el juego.



Si eres un fan asiduo de esta serie de juegos, te preguntarás si aquí haces los saltos y ejecutas piruetas en el aire, pues para hacer más presentable esta adaptación incluyeron el ya clásico "sping" que haces presionando dos veces el botón de acelerar, con lo que tu coche hará un "caballito" aumentando un poco su velocidad.



Siguiendo la teoría de los arrancones, podrás realizar las piruetas al chocar con los otros autos cuando tu auto se levanta, así podrás ganar tiempo con estas maniobras; lo malo es que para que puedas atinarle a los coches de los contrincantes debes tener demasiada precisión o mucha suerte.





Las pistas tienen una pantallita a la hora de escogerlas, claro que hay varios modos para correr y como siempre, te recomendamos que empieces en las carreras simples para practicar.



Cada pista tiene diferentes carreteras y fondos que se mueven a distintas velocidades para darle un toque de realismo, puedes checar detalles en la pista como en la nieve.



Una de las cosas que no nos gustaron es que los demás competidores en realidad parecen cartones de leche en lugar de coches, ninguno tiene la forma de los coches que puedes elegir, por lo que no tienes problema en diferenciar tu carro, pero pierde un poco el chiste.

Muchas pistas llegaron aquí con varios detalles, pero hubiéramos preferido ver Atlantis con uno que otro pez en el agua, no que parece que estás corriendo en el Polo Norte.





Como te mencionamos, puedes elegir entre pocos coches al principio, pero conforme vayas jugado, podrás tener hasta doce automóviles diferentes.



Algunos escenarios están bien elaborados, tal es el caso de esta ciudad que se ve al fondo, checa los detalles. Aunque podríamos decir que incluso esta versión tiene "pop-up".



Para que no tengas pretexto de que te mandaron a las tortillas y no pudiste continuar tu juego, Cruis'n Exotica cuenta con password para que puedas continuar tu juego en el momento que quieras, recuerda anotar en un lugar seguro estos passwords.

En relidad Cruis'n Exotica es un juego que pudo haber dado más, ya que hemos visto tantos juegos buenos para este sistema como: Driver y R.C. Pro Am, pero esperemos que si llega a haber una secuela, le pongan un poquito más de énfasis en el factor diversión.



Segunda Opinión

Cuando jugué el Cruis'n Exotica para el N64, me quejé mucho sobre cómo había bajado la calidad de esta serie, no pude resistir la tentación de jugar la versión para el Game Boy y me encontré conque no había nada nuevo y que incluso no parece un Cruisn'.

La verdad es que este juego me pareció que pudo haber quedado mejor si le hubieran puesto un toque de más dificultad en lugar de tratar de hacer gráficos vistosos, lo malo es que puedes correr todo el camino casi sin mover el control, por lo que te aburre un poco y no puedes apreciar bien lo demás del juego.

La verdad no es un juego 100% recomendable puesto que no te vas a divertir mucho si lo que buscas es un reto de carreras, si no fuera por el nombre, no notarías que es una adaptación de la versión de N64, pero te recomendamos que le eches un ojo para que tú digas la última palabra.

Panteón.



Lo bueno es que:
- Cuenta con varias pistas.
- Cuenta con varios coches.

Lo malo es que:
- La música parece de 3 bit.
- Es muy difícil controlar el auto.





Mario y toda la pandilla tienen un nuevo reto gracias a que una estrella mágica ha caído en el mundo de los hongos, convirtiendo todo como si fuera de cartón. No estamos hablando de Paper Mario, pero sí te podemos decir que los programadores simplificaron las gráficas para dejar un gran espacio en la memoria del cartucho y albergar una infinidad de cosas nuevas.



Hace algunos años nos parecía algo, digámoslo así, un poco tonto que Nintendo planeara hacer un juego tipo tablero para el Nintendo 64, nos pareció un poco más extraño cuando comentaron que lo estában desarrollando junto con Hudson Soft. Al ver el resultado todos nos quedamos perplejos al ver cómo la fusión de ingenios, desarrollaron un. concepto bastante original. Era lógico que salieran algunas copias de esta idea, sin embargo, siempre les faltó alguna chispa. Al salir la segunda secuela todos estábamos maravillados al ver cómo el concepto había evolucionado convirtiéndose en algo aún más dinámico y extremadamente divertido, de hecho, llegamos a pensar que no había posibilidad de que esto se pudiera superar, pero estábamos equivocados.

Como ya lo debes de estar pensando, los tableros en los que podrás jugar son muchísimo más simples, pero con una gran diferencia, todos tienen "pros" y "contras" mucho más enfatizados que en las versiones anteriores.









Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación

EVERYONE E

Desarrollado por

Nintendo
HUDSON

Memoria

256 megabit

Categoría

VARIOS

Lanzamiento

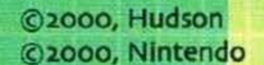
Primer cuarto del 2001

Los nuevos minijuegos se pueden definir con sólo dos palabras "sencillos y divertidos", a comparación de los juegos más elaborados y algo complejos con respecto al control que presentaron en la segunda versión del título, estos son mucho más sencillos, pero no por eso dejan de tener ese enfoque, esa chispa que ha hecho todo un éxito de esta serie. Te podemos decir que hay tanto retos de habilidad con el control, como los de ritmo, o los de memoria; ya sea que tengas que saltar para romper bloques en busca de un hongo que te dé la fuerza suficiente como para lanzar a tus enemigos fuera del cuarto, hacer bolas de nieve para tirar a los contrincantes fuera de la cima de la montaña, memorizar las cosas que se encuentran en un cuarto y reacomodarlo antes de que se termine el tiempo. Todos ellos hacen un gran total de 70 minijuegos con las clásicas reglas: Uno contra otro, por parejas, tres contra uno o simplemente todos contra todos.





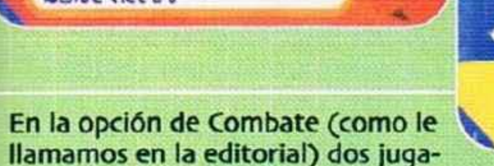






La más grande diferencia entre los juegos anteriores y éste, es que el último cuenta con varios modos principales, Multiplayer en el que hasta cuatro jugadores prácticamente rivalizan el uno con el resto para demostrar quién es el más hábil con el control y, las nuevas opciones; el modo de historia, y tipo de combate entre solamente dos jugadores. En este modo de historia solamente un jugador podrá entrar a un torneo, en donde tiene que romperse los dedos tratando de ganar todos y cada uno de los minijuegos para obtener el mayor número de monedas y lógicamente estrellas, pero no creas que va a ser tan fácil ya que en cada tablero te encontrarás con una gran cantidad de personajes de muchos de los juegos en los que ha salido Mario, como lo son la princesa Daisy o el nuevo integrante de la familia Waluigi. Claro está de que Bowser junto con toda su comitiva estarán rondando los tableros simplemente por el hecho de disfrutar las maldades con las que siempre terminan asediando a los pobres competidores. Lo más atractivo, es que tendrás que girar entre los diversos modos de juego para poder terminar con el este modo.

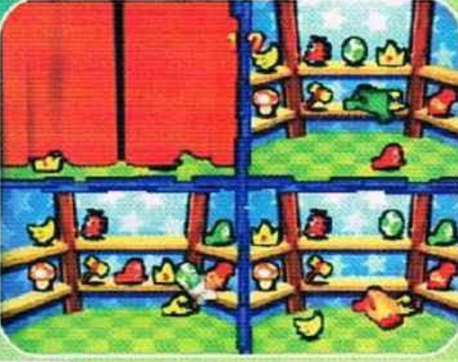




En la opción de Combate (como le llamamos en la editorial) dos jugadores competirán en un modo un tanto distinto de juego. Aunque el juego se rige por un tablero, la dinámica es totalmente diferente. Cada jugador cuenta con cinco puntos de energía y tiene la posibilidad de cargar con un ayudante, el cual consumirá monedas mientras esté a tu lado. Dicho acompañante es la única arma que tienes para defenderte o atacar a tu oponente, por lo que necesitarás muchas monedas y paciencia para atacar al enemigo cuando tenga la guardia baja y así quitarle uno o más puntos de corazón o vida. El primer jugador que se quede sin energía es quien pierde el enfrentamiento. Pero eso no es todo, dentro del tablero también hay muchas sorpresas como lo son los cuadros en blanco; al caer en alguna de estas casillas, el jugador pondrá su marca y cuando el vuelva a caer en dicha casilla, obtendrá dinero extra, pero si cae en la del contrario, tendrá que darle diez de sus monedas al oponente, por lo que es un cambio constante de monedas y lógicamente de poder.









No cabe duda de que Hudson y Nintendo se pusieron las pilas para afinar los detalles más minuciosos en este título y técnicamente es un juego que toda la familia sin importar el grado de dominio del control, se divierta con la nueva fiesta de Mario, tan seguros estamos que hicimos una pequeña prueba con individuos que nunca han tocado un control de Nintendo 64 y definitivamente quedaron fascinados por su facilidad para comenzar a jugar, así que ya saben, si quieren diversión a gran escala, Mario Party 3 es una excelente opción.









Uno de los juguetes más conocidos por todos son los bloques, estos pueden ser apilables o "encajables", pero hay una marca que ha llevado a los bloques al extremo, tanto así, que son coleccionados por niños y jóvenes sin que dejen de presentar un reto. Pues para demostrar que tienen mucha cuerda y trascendencia, los bloques de Lego han hecho su arribo al Game Boy con un juego bastante creativo, aprovechando el concepto de los bloques y sus múltiples posibilidades en un juego tipo puzzle.

Compañía

Lego media

Compatible

Clasificación

E

Desarrollado

Climax

Memoria

16 megabit

Categoria

P puzzle

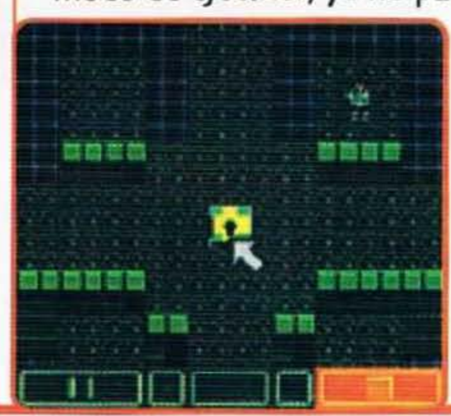
Lanzamiento

2K noviembre



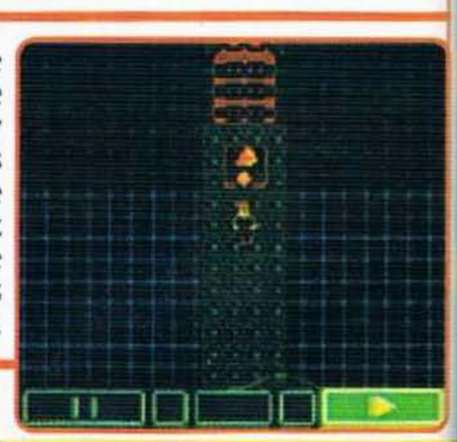
Lego Alpha Team es un juego donde debes llevar al equipo a las diferentes metas dentro de escenarios totalmente hechos con piezas de Lego, pero no se trata solamente de armar y ya, el juego se divide en dos modos principales que son el de construcción y el de ejecutar la misión.

En el modo de construcción debes armar con las piezas el camino que tu personaje va a seguir, puesto que en el modo de ejecutar, ya no puedes cambiar nada.



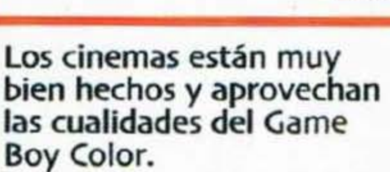
Por ejemplo: el personaje debe llegar a una meta pero está en un ángulo recto, debes usar la flecha y traer un bloque con una flechita para que dirijas el curso del monito; ahora presionas Start y el personaje caminará sin detenerse y cuando pase por la flecha, cambiará su rumbo y llegará a su destino.

Básicamente este es el objetivo del juego, pero además debes cumplir ciertas cosas dentro de una misión para completarla, así como saber cómo y dónde usar los diferentes tipos de piezas para ejecutar todas las misiones.



Cuenta con una opción de entrenamiento para que te acostumbres al control y aprendas a manipular las piezas, es recomendable que entres aquí la primera vez que vas a jugar para que conozcas todos los elementos del juego.





Los cinemas están muy bien hechos y aprovechan las cualidades del Game Boy Color.



Lego Alpha Team es un juego muy recomendable para los fans de esta línea de bloques y para los aficionados a los puzzles y juegos de estrategia, pero si lo que quieres es acción o aventuras, este es un juego que no te parecerá entretenido.

Lo bueno es que...

-Es un puzzle muy entretenido.
-El concepto es algo nuevo.
-No tardas en aprender a jugarlo.

Lo malo es que...

-Es más que nada para fans de los puzzles o de Lego.
-La música del modo de ejecución llega a cansarte.

Previo
INTERNACIONAL

カスタムロボ V2
CUSTOM ROBO V2

Mientras que todos los jugadores de América y Europa se mueren de ganas por ponerle la mano encima a gran RPG "Custome Robo", los japoneses ya están disfrutando de la última verción de este juego. !Aaaaarrrgggghhh! En verdad que es una injusticia, pero pues no nos queda de otra que juntar nuestras manos y pedirle a NOA que se acuerde más por nosotros y que traiga juegos tan buenos como estos a nuestro continente.





Para todos aquellos que no tengan ni la más remota idea de lo que es esta serie, ahí les van los detalles. Custome Robo es un gran RPG muy al estilo de Pokémon, eres un niño que sueña ser el mejor entrenador de Custome Robo alrededor del planeta, pero al tratarse de pequeños androides, puedes cambiar las partes que desees, ya sea la armadura, el arma del brazo derecho o izquierdo, las piernas para tener mejor tracción o el jetpak para volar por un mayor período de tiempo. Aún con todo esto, las batallas dependen no sólo de tu intelecto, ya que tendrás que controlar al robot dentro de los enfrentamientos, tú mismo dispararás, saltarás, esquivarás y eliminarás a tu oponente dentro de la arena. Es por esto que este juego ha tenido tanta popularidad dentro del mercado japonés.



El control tiene exactamente lo necesario para brindarte batallas espectaculares sin que pierdas detalle alguno de la acción, de hecho, podríamos decir que casi, casi, es perfecto. Solamente te bastarán un par de enfrentamientos para acoplarte al modo de juego, sin embargo, cada aditamento que le cambies a tu robot variará totalmente la forma en que tendrás que atacar o esquivar, ya que todos los elementos conforman una unidad muy bien definida y al hacer uso adecuado de cada una de ellas, te asegurará la victoria sobre tus contrincantes.

Custome Robo V2 es una variante mucho más refinada que su antecesor, porque aparte de contar con mucho más elementos para añadirle a tu robot, más enemigos y lógicamente más trama, las batallas son mucho más dinámicas, ya que ahora se pueden enfrentar hasta 4 robots dentro de la misma arena, haciéndolo súper dinámico, así como adictivo.

Definitivamente sería una pena que Nintendo se quede cruzado de brazos y no brindarnos un juego con tanta calidad como lo es este título antes de que dé por terminada la producción del Nintendo 64, así que hay que cruzar bien los dedos para no quedarnos sin experimentar el maravilloso universo de Custome Robo.





Compañía
Nintendo

Compatible con



Jugadores

Clasificación



Desarrollado por
Nintendo
Noise

Memoria
128 MEGAS

Categoría
Combate

Lanzamiento
Diciembre 2000



Para todos los que gustan de un buen juego de aventuras con un poco de acción, 3DO ha desarrollado un juego que tiene bastantes cosas buenas. Warriors of Might n' Magic es un título donde deberás pensar, actuar y pelear al mismo tiempo sin dejar a un lado la búsqueda.

Compañia

3DO

Compatible



Clasificación



Desarrollado

3DO

Memoria

16 megabit

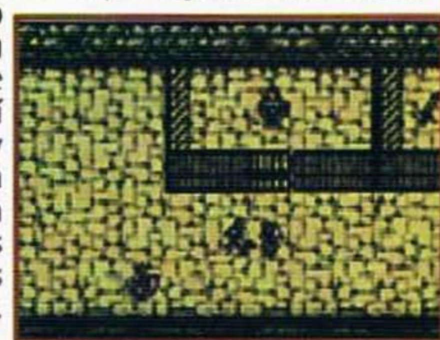
Categoria

A acción aventura

Lanzamiento

2K diciembre

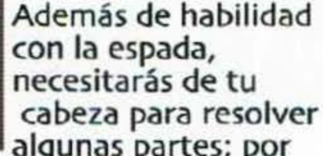
Todo empieza cuando el protagonista, Alleron, es juzgado injustamente y su fama de héroe queda por los suelos. Así que le ponen una máscara y lo encarcelan, él sabe que si muere, su estirpe quedará en vergüenza y si vive, tendrá el tormento de la máscara para siempre. Claro está que las cosas cambian su curso y unos aliados llegan a salvarte, ahora debes salir de ahí y poner las cosas en su lugar.





El control es bastante sencillo, Con A saltas y con B Atacas. Claro que se usan para aceptar o cancelar decisiones en la pantalla de ítems y para hablar con la gente, pero no tendrás problemas por eso.

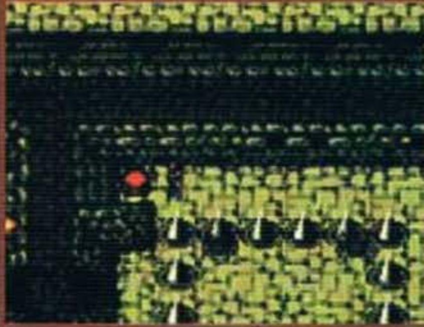
Dentro del juego encontrarás muchas cosas e ítems que te ayudarán mucho, la mayoría de estos se encuentran en cofres cerrados que debes alcanzar para obtener lo que contienen.



Además de habilidad con la espada, necesitarás de tu cabeza para resolver algunas partes; por ejemplo aquí debes acomodar todas las piedras para abrir la puerta.

Al presionar Start tienes acceso a tus ítems, magia, etc. Checa esto para que puedas tener un control de lo que consigues y cómo usarlo; pues hay ítems que debes de juntar para poderlos usar.





También debes presionar switches para activar o desactivar elementos del juego, pero a veces esto te acarreará problemas inevitables.

Como en todo juego de aventuras, hablar con la gente es fundamental para tu búsqueda. Dentro de los lugares más variados encontrarás pistas y tendrás que saber cómo salir de los problemas.





Lo bueno es que...

-Tiene muchos elementos y la historia es interesante.
-Es fácil de jugar.

Lo malo es que...

-Cuando pierdes, debes iniciar nuevamente una escena.
-Es difícil encontrar energías durante el juego.



CHICKEN RUN



Pues bien, aunque la euforia de esta película ya está casi olvidada o en vías de olvidarse, este juego parece que trata de rescatar un poco el concepto. Por si no viste la película o no sabes de qué se trata, ni el título te dice nada, checa este A Fondo para que lo sepas; en realidad toda la historia gira en torno a unas gallinas (no pollitos) que deciden escapar de la granja donde las tienen para evitar el trágico destino que les aguarda, valiéndose de todos los medios posibles (para las gallinas) para llevar al éxito su plan, obviamente obtienen ayuda de varios personajes y no obstante, tienen varios tropiezos en la empresa.

Compañía: THQ

Compatible

Clasificación: E

Desarrollado

Memoria: 16 megabit

Categoría: A acción

Lanzamiento: 2K noviembre



Como es costumbre en varias ocasiones, los juegos basados en películas es un "comodín" puesto que pueden darle un enfoque muy bueno y entrelazar el juego con la película, pueden hacer un juego "pretexto" para aprovechar la fama de la cinta o bien, pueden echar a perder la historia y hacer un juego bastante lejos de la trama original. Pues en esta ocasión sentimos que es un poco de todo esto, pues el juego aunque es algo repetitivo, tiene varios elementos que lo hacen diferente y con un poco de estrategia. Pero le fallan otros factores como la diversión y la variación de las escenas, ya que son un poco iguales entre sí.



En su modo más básico, el juego se trata de llevar a las gallinas a una parte de la escena conduciéndolas con rastros de pienso (son en realidad granos de maíz, pero así les dicen en el juego, nosotros pensamos al principio que la gallina estaba dejando "porquerías" en el suelo). Para esto tu controlas a Ginger, la gallina que por su tenacidad se convierte en la líder del gallinero, quien puede saltar, poner y recoger "pienso" y usar ítems.

Uno de los ítems es una cuchara con la que puedes excavar en las zonas donde la tierra es blanda, así harás un hoyo por donde podrán salir las demás congéneres de Ginger, claro está que debes ponerles "pienso" para dirigirlas al agujero.

En relidad este juego es uno de los que te entretiene un rato, después ya no tanto.



La música deja algo que desear y terminas bajándole el volumen, te lo recomendamos si eres fan de la película, si no, pues es un buen juego para pensarle un poco.

Lo bueno es que...

-Es una buena adaptación de la película.
-Las gráficas y animaciones son buenas.

Lo malo es que...

-Las misiones son repetitivas.
-Las gallinas pierden el rastro fácilmente.

Lo horroroso es que...

-¡La música es horrible y traumante!







Basado en la no tan popular película de una popular serie animada, THQ nos trae Rugrats in Paris: The Movie. Aquí como podrás imaginarte, debes ayudar a los bebés a realizar diferentes cosas en el parque de diversiones, pero no sólo es eso, sino que este juego cuenta con una gran cantidad de minijuegos y además también tiene unas escenas en modo de 2D.

Compañia



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento





Aquí podrás elegir a uno de los cinco personajes para recorrer varias aventuras, cada uno con su particular toque que lo hace diferente (¿a poco no desespera Chukie por miedoso?).

Igual que en la versión de N64, aquí encontrarás muchos minijuegos que te pondrán a practicar bastante si quieres mejorar tus hablidades, checa estos ejemplos:

Aquí debes pegarle a los topos con un mazo de Reptar, pero debes tener cuidado, pues los topos con cascos no pueden ser noqueados.



Este juego es similar, pero aquí usas pistolas de agua contra varios blancos en movimiento. Ten en cuenta el tiempo que te dan en cada mini juego.

A estos luchadores de sumo debes tirarlos arrojándoles pelotas, este es un juego que requiere mucha puntería. Debes tener en cuenta la altura a la que vas a lanzar las pelotas y un rango para que el luchador de sumo se "estrelle" con tu pelota.



De acuerdo con tus habilidades, obtendrás boletos para el parque, al final de cada minijuego te darán los resultados para que sepas tu puntuación.

Tickets...
Up To... Tickets...
300 pts 1 Ticket
1000 pts 3 Tickets
Above...
1000 pts 5 Tickets
Points: 0435



Este es un juego que como siempre, está enfocado para los videojugadores más jóvenes o inexpertos, se



aprende a jugar fácil y rápidamente, pero no por eso deja de ser bueno y tener reto para cualquier videojugador, sólo se trata de querer romper tus propias marcas en los minijuegos.

Lo bueno es que...

- Se juega fácil.
- Las gráficas son buenas.
- Tiene muchos minijuegos.

Lo malo es que...

- La dificultad no es muy alta.
- Llega a ser aburrido.

Inspector Gadget

¡El Inspector Truquini ha llegado al Game Boy Color con todos sus trucos para detener al malvado Garra! Bueno, sabemos que odias ese nombre así que mejor chequemos a Inspector Gadget para Game Boy Color. Este juego está basado en la caricatura y no en la película de Disney, por lo que si viste la película no le encontrarás parecido al inspector, claro, muchas veces echan a perder un concepto.

La acción en este juego se lleva a cabo en escenarios en 2D, aquí controlas a Gadget con sus múltiples trucos y también a su sobrina Penny y a Brain, quienes si recuerdas la serie de TV, son los que en realidad derrotan a Claw y salvan el día mientras Gadget comete tonterías. Al presionar Select accesas a una pantalla donde puedes elegir entre los tres personajes y cambiar los trucos de Gadget.

Compañía
Ubi Soft

Compatible

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado
LSP

Memoria
16 megabit

Categoria
A acción simulación

Lanzamiento
2K Diciembre



Cada uno de los personajes tiene diferentes habilidades, Penny puede nadar bajo el agua, Brain salta dos veces.



Dentro de las etapas te darán toda la información que necesitas dentro de los signos de interrogación que aparecen aquí.



Puedes continuar tu juego en el momento que quieras con el password.





Los cinemas se ven muy bien en el Game Boy Color y para todos los videojugadores que no están muy familiarizados con el idioma inglés, Inspector Gadget cuenta con la selección de idioma, así no habrá problemas para jugarlo.

Inspector Gadget es un juego bastante interesante y que retoma el estilo de los juegos en 2D con gráficos estilo caricatura, pero a diferencia de muchos de este estilo, la movilidad es muy buena y no te cuesta trabajo controlar a los personajes.
Es ampliamente recomendable para todas las edades, esperemos que no salga un juego basado en la película de Disney.



Lo bueno es que...

-La movilidad es buena.
-La selección de idioma.

Lo malo es que...

-Los personajes golpean con un rango muy corto.







¡No es broma! ¡Los Lemmings han vuelto! Si te agradan las estrategias y la precisión del control, entonces Lemmings es un juego que no debes dejar de checar. Muchos de los videojugadores conocen a estos problemáticos seres, pero para los que no han tenido la desventura de cuidarlos, vamos a decirles de qué se trata. Los Lemmings son unas criaturas de forma humanoide que no son muy inteligentes por sí mismas, en realidad son bastante frágiles y desesperantes. El concepto nació de unos roedores (de nombre Lemmings) que llegando un límite de sobrepoblación, empiezan una carrera sin descanso y con un rumbo marcado en el instinto, como es de esperarse, cruzan ríos, lagunas, barrancos, etc. Pero llega el momento en el que llegan al mar y creen que es un rio más y se lanzan a cruzarlo, no es necesario decir que sus fuerzas se agotan sin acompletar la empresa; de los sobrevivientes (o los que no saltaron) se reanuda el círculo vital hasta que vuelva a ser el momento de correr...

Compañía: TAKE 2

Compatible

Clasificación: E estrategia

Desarrollado: TARANTULA STUDIOS

Memoria: 16 megabit

Categoria: E estrategia

Lanzamiento: 2K diciembre



Pues bien, los Lemmings de los videojuegos tienen una esperanza: Que los ayudes en su interminable marcha. La diferencia es que estos salen de una puerta y deben llegar a una casita, además de que puedes darles "poderes" para que realicen ciertas actividades y puedan completar su jornada.

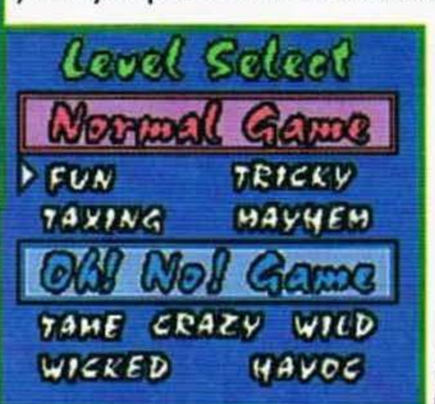
Al Principio te dan las estadísticas de la misión y de los Lemmings a rescatar en dicha misión, el chiste es rescatar a los más posibles, a veces puedes rescatar a todos, a veces a los suficientes y a veces DEBES sacrificar a unos para que lleguen los necesarios.



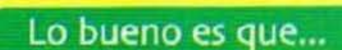
En la parte baja de la pantalla tienes los poderes de los Lemmings, pueden escarbar, construir escaleras, escalar, caer en sombrillas, entre otras habilidades. Estos poderes son limitados por escena y a veces son exactos, por lo que debes pensar bien antes de actuar.



Un detalle muy importante es que te abre las escenas conforme las vayas pasando y esto se irá salvando en la batería del cartucho y así puedes accesar a cualquier escena que ya hayas pasado sin necesidad de los molestos passwords.



En esta versión de Lemmings para el GBC se incluyen los niveles tradicionales del primer Lemmings, más el plus de que incluye los nuevos niveles.



Lo bueno es que...

-Tiene los niveles del original y los nuevos ¡Oh No!
-Es una gran adaptación.
-Se deshicieron de los passwords.

Lo malo es que...

-No hayan sacado este juego con estos implementos antes.





Muchas veces hemos visto juegos en los que la humanidad depende de tus acciones, tampoco es raro de que Nintendo se asocie con otro equipo de programadores para realizar un buen juego, pero lo extraño del caso es que Nintendo produzca un juego tipo animé con un target hacia los adolescentes... hasta con un poco de manchas rojas (que no es catsup) y que sobretodo, lo desarrolle un equipo que no es ningún novato en el Nintendo 64.







Así es, Nintendo de Japón ha producido un juego que el talentoso equipo de Treasure ha desarrollado para este sistema y tan talentosos son, que muy probablemente el juego llegue hasta nuestro continente para agrado de todos nosotros (tenemos los dedos bien cruzados).

Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por

TREASURE

Memoria

256 MEGAS

Categoría

Acción

Lanzamiento

Diciembre 2000 (Japon)



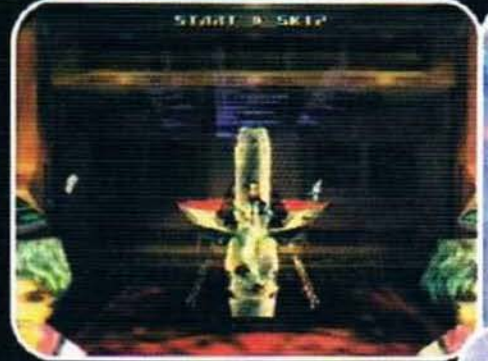


Poco hemos sabido de Treasure aún desde sus inicios, ya que el equipo se originó dentro de una de las compañías más prestigiadas de Japón y al rededor del mundo, nada más ni nada menos que en Konami. Al realizar varios juegos para el Super Famicom y el Megadrive (Super Nintendo y Sega Genesis allá en el lejano Oriente) deciden separarse para formar su propio destino. Aunque siguieron haciendo juegos para los dos sistemas antes mencionados, una vez que se independizaron no hicieron mucho ruido. El primer juego con el que Treasure debutó en el Nintendo 64 fue el magnífico juego de acción / aventura Yuke Yuke Truble Makers, mejor conocido en América como Mischief Makers, con el que dicha compañía se preocupó por mantener a los jugadores con un excelente juego de 2D con toda la intensidad que el sistema podía brindar junto con detalles de humor muy característicos de Japón, algo en lo que ellos ya tenían bastante dominio.

Pero ¿Qué le deparará el futuro a Treasure? Con la salida de este excitante juego, ¿Nintendo se asociará con ellos? Sólo el sabio tiempo nos dirá el paradero de estos impetuosos programadores que en verdad le echan bastante galleta a lo que hacen.



En un futuro no muy lejano, la raza humana se verá atacada por criaturas de extraña procedencia, comenzando lógicamente por Japón y lo peor de todo es que dicho país se encuentra en una crisis en la que un puñado de guerreros trata de liberarse de la opresión política. La resistencia está prácticamente abatida, pero un poder dentro de los líderes decidirá el destino del planeta entero.







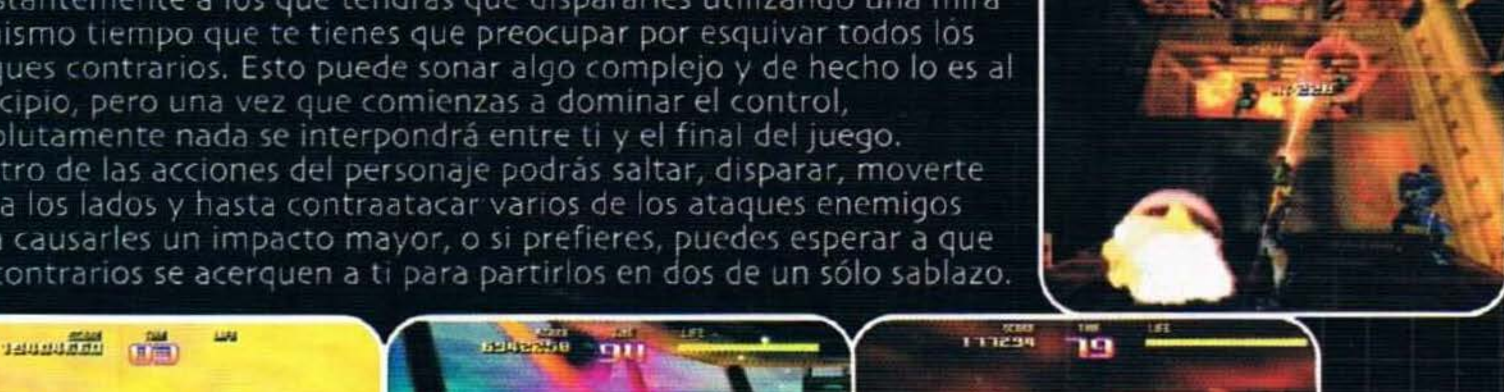
Todo esto sucede mientras tratas de combatir a las fuerzas opresoras, pero eso no es todo, la trama tiene un sin fin de giros y cambios bastante radicales, de hecho para los fans del Anime les pueda recordar algo a la famosísima serie de "Orotsukidoji" (aunque lógicamente sin las escenas demasiado fuertes). Todo esto se ve gráficamente ilustrado con cinemas en tiempo real muy bien logrados y por si fuera poco, absolutamente todos los diálogos están hablados (por lo menos la versión japonesa en la que los actores hablan en inglés, por lo que te podemos decir de que se trata este juego). 256 Megas es la capacidad de este juego y se nota a leguas, ya que incluso la calidad de audio es impresionante.





Achi, Airan & Saki son los protagonistas de este juego y aunque únicamente juegas con Saki & Airan, Achie tiene un factor fundamental, ya que es quien mantiene la trama en suspenso todo el tiempo.

El modo de juego es algo parecido a los clásicos de Arcadia, incluso pensamos que en la industria de las máquinas tragamonedas hubiera quedado muy bien. Acción a más no poder, eso es lo que definitivamente tendrás al jugar este formidable título. Para darte una idea, un punto de referencia podrían ser los clásicos juegos de "Cabal", "Bload Brother" o el éxito silencioso de Natsume "Wild Guns"; escenarios llenos de enemigos que te están disparando constantemente a los que tendrás que dispararles utilizando una mira al mismo tiempo que te tienes que preocupar por esquivar todos los ataques contrarios. Esto puede sonar algo complejo y de hecho lo es al principio, pero una vez que comienzas a dominar el control, absolutamente nada se interpondrá entre ti y el final del juego. Dentro de las acciones del personaje podrás saltar, disparar, moverte hacia los lados y hasta contraatacar varios de los ataques enemigos para causarles un impacto mayor, o si prefieres, puedes esperar a que los contrarios se acerquen a ti para partirlos en dos de un sólo sablazo.













Treasure trabajó muy profundamente con los escenarios y gran variedad de efectos para darle a este título el impacto que mucha gente esperaba para el Nintendo 64 y todo esto llevando a límite a la consola para que no te pierdas detalle alguno de la acción junto con absolutamente todo lo que te rodea. Los escenarios son bastante grandes y por si fuera poco, podrás ver hasta cuarenta objetivos diferentes al mismo tiempo, aparte de los disparos enemigos claro está. Los efectos de la profundidad te permitirán desplazarte al mundo que Treasure ha innovado y lógicamente le da mucho más realismo a las batallas que se llevan a cabo ya sea en tierra, aire o incluso en el espacio exterior. Todos, absolutamente todos los niveles son muy diferentes, esto le da gran valor con respecto a originalidad así como compresión de datos.







El control es un poco confuso al principio, por lo que te recomendamos ampliamente que veas el demo y que entres al Training antes de comenzar con el modo de historia, ya que te puedes ver algo frustrado al no tener idea de lo que puedes hacer.





Para que te des una mejor idea de cómo atacar, esquivar y contraatacar, te presentamos uno de los jefes sencillitos a los que tendrás que hacerle frente.



Disparo Normal



Disparo con Automira



Espada



Todo el tiempo tienes que dominar muy bien el juego en toda la extensión de la palabra, y eso es lo que te mantendrá pegado al control. Es muy posible que en el nivel fácil no necesites de toda tu capacidad para terminarlo, pero en difícil te saldrán más enemigos, con más ataques e incluso tendrás que ser mucho más certero en tus disparos para poder avanzar, este es otro de los factores que te dejarán pegado al monitor por horas y horas tratando de perfeccionar tus movimientos al igual que mejorar tus récords.





Aparte, si logras completar ciertos requisitos como tiempo, número de veces que continúas, dificultad, obtendrás varios Bonus para satisfacer tu sed de acción con implementaciones novedosas y así el juego te rinda más tiempo.



El modo en el que Treasure implementó los Bonus es muy bueno así como sencillo. Puntos, Tiempo y Energía, además de que al eliminar cada 100 enemigos sin perder, obtendrás una vida extra.







El juego tiene la posibilidad de guardar tus avances en el cartucho, por lo que te librará de preocupaciones para buscar espacio en tu Controller Pak.
Lo más impresionante de todo es que el equipo de Treasure hizo tan buen y meritorio trabajo que no necesitarás del Expansion Pak para disfrutarlo, de hecho ni siquiera lo ocupa, he ahí el detalle del por qué aquí en la redacción estamos tan impresionados con su trabajo.
Tal vez Sin and Punishment sea de los últimos juegos para esta increíble consola, sin embargo definitivamente con toda la carga de emoción, acción y destreza para controlar al personaje, en verdad podría ser un excelente cierre con broche de oro.






rebote de Misiles


Salto


Esquive

AIRFORCE DELTA

Konami nos trae para el Game Boy Color un gran título de aviones en el cual tendremos que cumplir con varios objetivos y también podremos escoger entre las varias naves que hay, todo esto en el título de Air Force Delta.



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





Tu misión será destruir ciertos objetivos para pasar de nivel o en otros niveles, llegar con el jefe y para eso cuentas con un radar para ver dónde están los enemigos, y destruirlos con el arma normal o con misiles, pero estos son limitados. Los objetivos pueden ser aviones, barcos, camiones, etc., así que tendrás que poner mucho ojo al radar y a la mira, ya que te indica donde está el enemigo y la ventaja es que la mira es automática.





Se ve fácil, pero tienes que destruir a los enemigos antes de que se te acabe la gasolina y claro, tienes que tener en cuenta tu barra de energía. En algunas misiones tendrás que lidiar con un jefe al cual tienes que encontrarle el o los puntos débiles para destruirlo.



Como te mencionamos antes, puedes conseguir varios aviones, pero para lograrlo necesitas dinero y lo consigues dependiendo lo que hagas durante la misión.

Puedes vender el avión que tienes para comprar el que te guste o ahorrar, para tener variedad de aviones a seleccionar antes de cada misión.







Este título nos recuerda a los antiguos retos de esta compañía, a lo que nos referimos es que para poder jugar todo el juego y ver el final, necesitas jugar en la más alta dificultad, esto no es nuevo ya que hay varios título que tienen esta regla que para nosotros es una buena idea.





Para continuar con tu aventura, este título cuenta con password, así podrás seguir con las naves que ya tienes y en el nivel que te quedaste, además de la dificultad.

La verdad esperábamos más de este título ya que se ve fácil, la mira es automática y lo único que tienes que hacer es esquivar los ataques enemigos (que son bastante complicados, dependiendo de la dificultad) y eliminar cierto número de enemigos antes de que se te acabe la gasolina, pero los gráficos dejaron mucho qué desear y el "gamplay" es sencillo.





Si te gustan los títulos de naves y no eres muy estricto en cuanto a gráficas o estilo de juego y sólo quieres pasar un buen rato, te recomendamos este título, pero no esperes mucho ya que la dificultad en sí, es esquivar los ataques enemigos.

Segunda opinión

Para todos aquellos que esperábamos un título de naves para el Game Boy Color, Konami nos trae Air Force Delta, el cual tiene varias cosas interesantes como poder usar varios aviones los cuales tienes que comprar; destruir ciertos objetivos y que debes jugarlos en la dificultad máxima para ver el final, pero tiene unos puntos "negativos" por así decirlo como los gráficos y el modo de juego, ya que ambos están muy simples, pero la verdad no está del todo mal, sólo será cuestión de que tú hagas tu propio juicio para saber si lo adquieres o no.

EWAWO.

AIRFORCE DELTA

Lo bueno es que...

-Tienes que jugarlo en la más alta dificultad p para ver el final.
-Puedes usar varios aviones.

Lo malo es que...

-Gráficamente nos deja mucho qué desear.
-La temática es muy sencilla.

a fondo

NBA JAM 2001

Para todos los fans del Basket Ball profesional ha llegado una nueva versión de los conocidos títulos de NBAJam. Esta es la nueva versión del 2001 y como en todas las versiones de este estilo en NBA los juegos son como de exhibición donde 2 integrantes de algún equipo famoso juegan contra otros 2 solamente, no es un juego con todas las reglas profesionales sino nada más es para que hagas ataques espectaculares.



Compañia



Compatible

Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento

2K

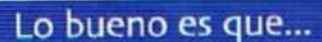
diciembre

SEASON SCHEDULE

Este título tiene como siempre en el menú el modo de Season, que es para que vayas ganando de uno en uno hasta llegar a la final y también te dan la oportunidad de ver contra quien vas en esta mini temporada.







Tambien existe el modo Head to Head que sirve solo para que practiques contra otro equipo sin tener que ganar a fuerza solo como practica.

En el modo Practice sólo está tu equipo para que puedas ir perfeccionando tus ataques y así llevarlo a la práctica en un juego de Season o Head to Head.

Como siempre en todas las versiones de NBA Jam se encuentran dentro de tu GBC todos los equipos de las conferencias de la NBA y claro los jugadores más famosos que tiene la NBA inscritos.





Lo más innovador es la opción de jugar vía cable link contra otro GBC.

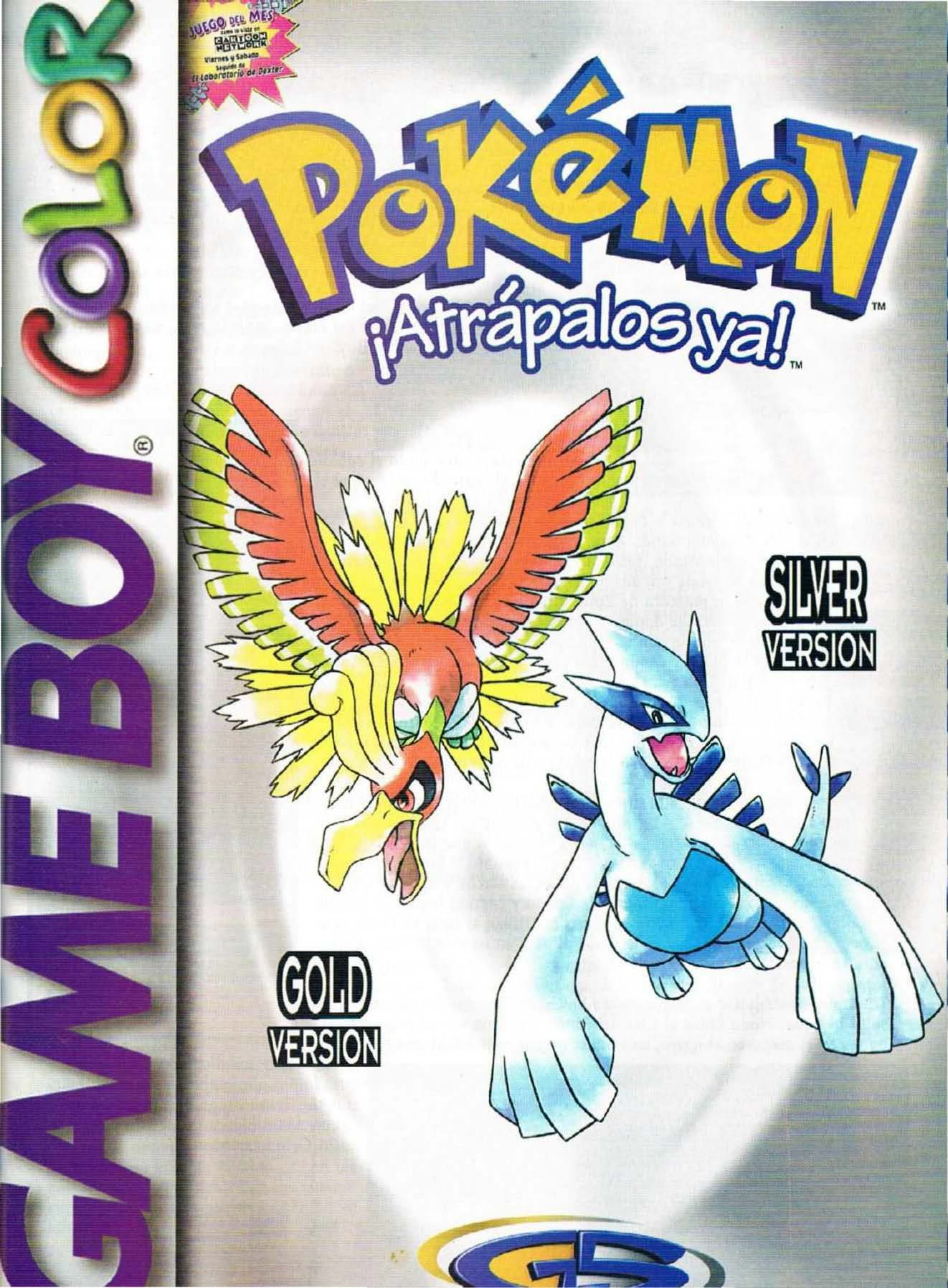
Lo bueno es que...

- Al pasar de los años se ha perfeccionado este tipo de juegos.
- Tiene jugadores actuales.
- Los jugadores tienen más movimientos .

Lo malo es que...

- Te quitan muy fácil el balón los contrarios.
- Las faltas no las marcan (bueno, esto no es tan malo)




GAME BOY COLOR®
JUEGO DEL MES
CARTOON NETWORK
Viernes y Sabado
El Laboratorio de Dexter
POKéMON™
¡Atrápalos ya!™
SILVER VERSION
GOLD VERSION

THE LEGEND OF ZELDA® MAJORA'S MASK™

Ha llegado el momento de retomar lo que dejamos pendiente y para no utilizar mas espacio del que tenemos apartado para este Nintensivo, pues a darle que pa' luego es tarde.

Una vez que puedas llamar a Epona para que te auxilie en tu aventura, llámala



mientras te encuentras en Termina Field y dirígete a toda velocidad hacia la cerca que se encuentra en el Oeste del mapa, salta la cerca y te encontrarás en la zona conocida como Great Bay.

Great Bay



Al llegar a la playa, desmonta el caballo para acercarte al mar, ahí verás sobre el cielo una parvada de gaviotas.

Sin tardanza, dirígete a donde se encuentran las gaviotas para encontrar a un moribundo Zora, al rescatarlo te dirá que se encuentra atormentado, tócale la melodía Song of Healing para que él a su vez te ayude con sus poderes.

Una vez con la máscara de Zora, nada hacia la estructura que se ve al fondo (cerca de donde rescatas a la criatura marina) y golpea la estatua de Soarin con la espada de Link.

Regresa a la playa y camina sobre la arena a la cueva que está al sur del mapa. Una vez en la nueva área, entra al mar y dirígete hacia la gran isla (no te apures, sólo hay una verdaderamente grande) y rodéala para ver su parte posterior, te encontrarás con Lulu, la vocalista de Indigo-Go's (la banda de músicos Zora), habla con ella como Zora y golpea la estatua de Soarin con la espada de Link.

Toca "Soaring Song" para dirigirte al South Swamp y cómprale una Red Potion (Posión Roja) a Koume por 20 Rupias. Una vez con la poción, teletranspórtate a Clock Town, sal por la puerta del Este. Una vez en Termina Field, toca "Epona's Song" y monta a Epona hacia el Este para llegar al Ikana Graveyard. Salta las cercas y una vez que llegues a una gran muralla, bájate de Epona y camina hacia un círculo de piedras que podrás ver hacia tu derecha. Utiliza el Lens of Truth para ver a un soldado cansado, dale la Red Potion y en agradecimiento, él te dará la Stone Mask.

Teletranspórtate hacia el primer punto de Great Bay, conviértete en Zora y salta al agua. Nada hacia el Este del Mapa y podrás ver un pequeño punto en el mapa en el que parece haber un corredor hacia una nueva sección, sólo que dicho corredor está cerrado por unas tablas de madera bajo el agua. Toma un gran impulso para romper las tablas y así abrirte paso hacia Gerudo Lagoon.



Gerudo Lagoon

Dentro de esta área serás presa fácil de los guardias Gerudo, pero utilizando la Stone Mask pasarás desapercibido por las guerreras.

Observa hacia la izquierda y podrás apreciar una rampa que sale del agua, dirígete hacia dicho punto y encontrarás un switch muy parecido a los que encontraste en Snowhead Dungeon, así que usa al Goron para activar el switch y ahora conviértete en Zora para entrar a la laguna y entrar a la fortaleza por la puerta submarina.

Dentro del laberinto submarino, te podemos decir que hay algunos rompecabezas de jalar o empujar bloques, activar switches rápidamente o de simplemente esquivar minas, nada del otro mundo, por lo que retomaremos el curso hasta cuando te encuentras dentro del área en donde hay varias guerreras Gerudo.





Al llegar al patio principal, sube por las escaleras centrales y entra por la puerta correspondiente, ahí podrás ver a la jefa junto con algunos guardias. Dispárale una flecha a la colmena que hay en el cuarto y así podrás entrar a la habitación que se encuentra en un nivel inferior, ahí encontrarás el HookShot, sólo te resta encontrar los cuatro huevos de Zora para acompletar la misión en la fortaleza Gerudo (algo tan fácil que es inútil darte demasiadas especificaciones).



Una vez que encuentres algunos huevos o los cuatro (debes de meterlos dentro de los frascos que tengas disponibles), llévalos al laboratorio del Great Bay (justo donde está la primera estatua de Soarin) y déjalos caer dentro de la gran pecera que está en el centro del cuarto. Muy probablemente tendrás que regresar a la fortaleza Gerudo, sólo que con el HookShot te será mucho más rápido entrar.



Ya con los cuatro huevos de la fortaleza Gerudo, sólo te falta encontrar otros tres, pero estos se encuentran en una sección extra del mapa que se localiza al Noreste del laboratorio, para ser más específico, la entrada a esta nueva área está representada por dos columnas que salen del agua.

Al llegar a esta parte, lo único que puedes hacer es caminar hacia los letreros procurando mantener una visión sin que pierdas un objetivo de vista, algo confuso, pero al seguir los letreros no tendrás ningún problema.

Al llegar a la gran fosa, te encontrarás con varias anguilas que salen de cuevas al rededor de la fosa, elimínalas con las navajas del Zora y dentro de las cuevas encontrarás los tres huevos que te hacen falta.





Al llevar todos los huevos al laboratorio, verás que las criaturas te enseñarán una nueva melodía: "New Wave Bossa Nova"
Ahora ya es tiempo de que regreses a Zora Cape (teletransportándote hacia el segundo punto de Great Bay) y como Zora, tócale la nueva melodía a Lulu, la chica Zora solitaria, para que un nuevo guía te lleve hacia el tercer calabozo (sólo tienes que utilizar el HookShot en una palmera que está arriba del nuevo personaje).

Great Bay Temple



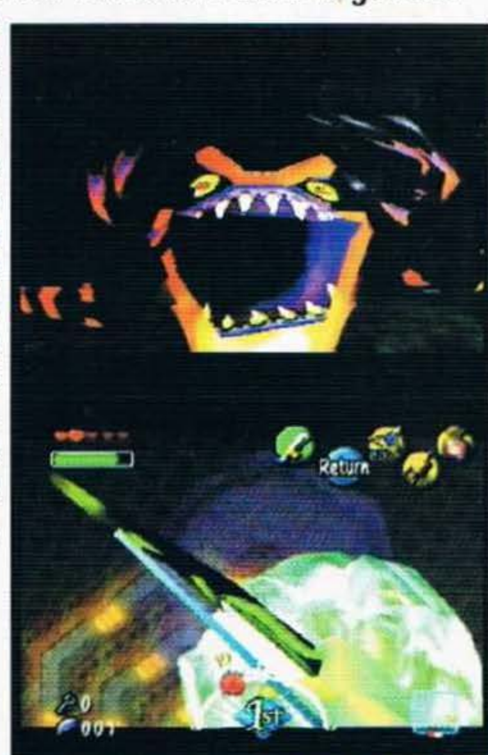
En este templo hay muchas maquinarias, de hecho tendrás que fijarte muy bien en tus alrededores y utilizar el objeto más adecuado para la misión. Bajo el agua o fuera de ella encontrarás varias llaves que tendrás que abrir o cerrar para cambiar tu entorno, fíjate bien qué es lo que hacen para así tomar una ruta.



Por otra parte, aquí encontrarás las flechas de hielo, estas te pueden servir para congelar cascadas de agua, enemigos o simplemente crear plataformas que flotarán sobre el agua para así alcanzar lugares más altos que estén enmedio o al final de un estanque.

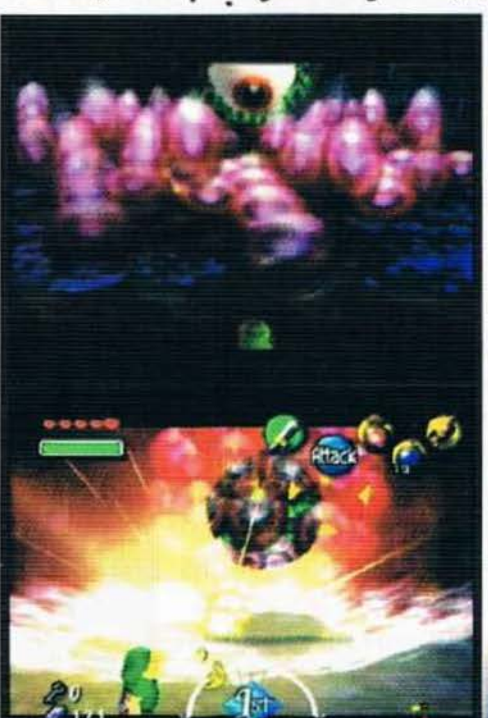
Subjefe: Gekko

Está de regreso y es mucho más fuerte que nunca. Dale unos espadazos y esto hará que se forme una gran gelatina en el techo. Dispárale una flecha de hielo a la gelatina antes de que te caiga encima o prepárate para recibir un gran daño. Cuando caiga Gekko, ya sea que le pegues con la espada o simplemente tírale algunas flechas normales. Al derrotarlo obtendrás la Boss Key.



Subjefe: Big-Eye

Este gran ojo está rodeado por pequeños ojos a los cuales tendrás que eliminar antes de poder causarle algún daño, esto representa gran porcentaje en la batalla debes valerte de cualquier arma.
Al dejar desprotegido al gran ojo, asegúrate de guardar algunas flechas para que hagan el trabajo cuando el enemigo se abra. Al exterminar a todos los pequeños ojos, el gran ojo se te lanzará; utiliza tu espada para repelerlo y así obtendrás fácilmente el cofre en el que encontrarás las flechas de hielo.





Jefe: Gryorg

Esta es una de las batallas más difíciles del juego, por lo que te recomendamos que tus botellas estén llenas con hadas. Gryorg es un gigantesco pez al que tendrás que atontar dándole con flechas para posteriormente transformarte en Zora, sumergirte en el estanque y atacar a Gryorg. Otra opción es la de permanecer como Zora debajo del estaque y tratar de pegarle a Gryorg con trus navajas, así lo aturdirás y podrás aplicarle otro golpe.

Ikana Graveyard



Bien, ya llevamos tres templos liberados, sólo nos falta uno. Te recomendamos que guardes tus avances después de hacer algo importante o cuando termines un templo.
Regresa a Clock Town y sal por la puerta del Este, llama a Epona y entra al Ikana Graveyard. Sigue todo el camino pasando por las tumbas hasta llegar a una gran muralla. Toca "Sonata of Awakening" para despertar al gran esqueleto y prepárate para enfrentarlo.

Subjefe: Skeleton y secuaces

El gran esqueleto te retará a que lo alcances para poder enfrentarlo, pero al acercarte, una barrera de fuego impedirá que lo logres. Cuando esto sucede, saldrán dos esqueletos a los que tendrás que eliminar rápidamente para apagar la muralla de fuego y continuar con la persecución.
El gran esqueleto no se detiene mientras te enfrentas a sus secuaces, por lo que tendrás que dispararle a la gran pila de huesos con flechas para alentar su carrera. Cuando esté a una mejor distancia, lánzale flechas de hielo para congelarlo por unos segundos y aprovecha para darle unos espadazos. Cuando el Gran Esqueleto se da por vencido, te ofrecerá el cofre que hay en la cima de la muralla, en donde encontrarás la máscara "Captain's Hat".





Ikana Graveyard

Regresa en el tiempo al primer día y espera a que se oculte el sol para entrar al Ikana Graveyard usando el "Captain's Hat". Al llegar al panteón, te encontrarás con varios esqueletos descansando entre las tumbas. Habla con ellos y cuando te pregunten si quieres que abran la tumba, lógicamente diles que "Sí" y podrás entrar a un pequeño calabozo.
Dentro encontrarás algunos vampiros, pero nada del otro mundo. Al encontrarte con un árbol, utiliza las flechas de fuego para quemarlo y así abrirte paso hacia un subjefe.



Subjefe: Iron Knucle

Este enemigo puede parecer lento y en verdad lo es, sin embargo, sus golpes son bastante mortales.
Te recomendamos que saltes mucho, ya sea hacia los lados o hacia atrás, una vez que su golpe solamente haya roto el aire o el piso, atácalo instintivamente y regresa a una posición segura.
Otra buena opción es el utilizar bombas, así que no se te olvide recolectar algunas.

Gorman Track

Una vez que termines con la existencia de Iron Knucle, podrás entrar a un nuevo cuarto y aprender la melodía "Song of Storms".
Antes de poder proseguir, necesitarás otra máscara, así que transpórtate hacia Milk Road, llama a Epona y móntala hacia el otro camino aparte del de Romanii Ranch, que te llevará hasta el Rancho.





Una vez ahí, habla con los granjeros y ellos te retarán por tan solo 10 Rupias a una carrera de caballos con obstáculos.

Las tres recomendaciones para ganar fácilmente esta carrera son:

-Nunca te quedes sin zanahorias, tardas demasiado tiempo en recuperarlas.
-Trata de pegarte lo más que puedas al lado izquierdo de la pista, ya que al dar vuelta cortarás camino.
-Procura llevar la suficiente velocidad antes de intentar saltar cualquier obstáculo, utiliza un par de zanahorias con un poco de premeditación antes de intentar saltar cualquier cosa.



Una vez que hayas ganado la carrera y que los granjeros te dieron la "Garo Mask", regresa al Ikana Graveyard hasta cerca de donde estaba el soldado que te dió la "Stone Mask". Aproxímate a la muralla y al utilizar la "Garo Mask" encontrarás a un personaje que sacará un arbol viejo de la tierra. Utiliza el HookShot en el árbol y así podrás proseguir por el camino. Usa las flechas de hielo para congelar a las criaturas del río y así cruzar del otro lado para seguir subiendo por los árboles con la ayuda del HookShot.









Una vez que llegues a la cima, lo primero que tendrás que hacer es llegar a la cueva en donde se que ve que era la fuente de un río, entrando te encontrarás un fantasma, toca la melodía "Song of Storms" para revivir el río. Sal de la cueva y verás que una pequeña niña sale de la casa musical, deja que se aleje y entra rápidamente a la casa, baja al sótano y abre el closet que hay en el fondo, de ahí saldrá un humano con una maldición. Tócale el "Healing Song" y obtendrás el "Gibdo Mask". Sal de la casa y dirígete hacia el Oeste del mapa subiendo por las rampas, ahí encontrarás un pozo, baja por él para llegar al Underworld.





Beneath the Whell



En ésta parte del juego necesitarás algunos ítems para poder avanzar sin problemas, te los enlistamos para que puedas obtener todos los tesoros fácilmente:

-Botella con Leche (la que te venden los granjeros cerca de Milk Road).
-5 Magic Beans (estos los puedes comprar al Deku Scrub en el South Swamp).
-10 Deku Nuts (destruye las plantas del South Swamp para obtenerlos).
-Un pescado (hay algunos en los charcos en South Swamp).
-10 Bombas (cómpralas en Clock Town u obténlas en los arbustos de cualquier lugar).
-1 Botella vacía (la necesitarás para llevar agua caliente).

Una vez que tengas toda la lista completa, entra al Underworld y utiliza la "Gibdo Mask" para hablar con los Gibdo y saber qué es lo que necesitan y así te abrirán las puertas.

Al llegar al final del laberinto encontrarás el "Mirror Shield" y al utilizarlo en fuentes de luz podrás desaparecer los bloques marcados con un sol.

Cuando ya tengas el "Mirror Shield", te recomendamos que guardes tus avances ya que aunque puedes seguir avanzando hacia Ikana Ruins, necesitarás un ítem muy importante al igual que bastante tiempo.

Ancient Castle of Ikana



En Clock Town compra un Powder Keg y teletranspórtate hacia Ikana Canyon. Cruza en donde está el río y entra por la grieta, golpea el switch que está en le centro del cuarto y utiliza en Mirror Shield en la pared indicada, así llegarás a Ikana Ruins.

Nuevamente, éste es otro semi-calabozo, fíjate bien en tus alrededores ya que necesitarás de todo tu ingenio y la "Gibdo Mask" te será de gran utilidad. Al llegar al techo de las ruinas, llegarás hasta un punto en el centro donde verás unas grietas en el piso; aquí es donde debes de utilizar el Powder Keg. Al final de éste semi-calabozo, tendrás que enfrentar a antiguos guerreros bastante temidos y respetados, ellos son:



El Rey Yigorse y Compañía



Para empezar, ellos son fantasmas, por lo que se encuentran en un cuarto obscuro. La llave para eliminarlos es utilizando flechas de fuego en las cortinas para permitir que la luz del sol entre y lógicamente reflejar los rayos de luz hacia los enemigos con el Mirror Shield. Cuando el Rey tomó posición de combate, la cosa se podrá más difícil. Atácalo con la espada y cuando tengas oportunidad, refléjale la luz del sol con el escudo, así cuando se encuentre en el piso, tendrás que dejarlo bien alumbrado para terminar con él, pero no te confíes, ya que es bastante fuerte y sus ataques son poderosos.



Al terminar con ellos, el rey te enseñará la melodía "Mekegara's Elegy Song" con la cual podrás dejar una estatua de Link para dejar activado algún switch, pero lo importante es que puedes dejar hasta 4 estatuas, lógicamente depende la forma que tengas al tocar la melodía.

Stone Tower



Regresa al Ikana Canyon y dirigete al extremo Noreste del mapa en donde encontrarás la entrada a Stone Tower. Como te podrás imaginar, hay varios switches que debes dejar presionados en cierto orden para que te permitan seguir subiendo (utiliza "Mekegara's Elegy Song"). Sólo fíjate la trayectoria que toman para ubicarse y no te será muy difícil. Al llegar a la parte superior no te olvides de activar la estatua de Soarin y entra finalmente al último calabozo.

Stone Temple

En verdad este es uno de los calabozos más difíciles de todos, necesitarás de todo tu conocimiento y habilidad para poder pasarlo, de hecho, necesitas tener un muy buen control sobre todas las transformaciones. Utiliza todo lo que tengas a la mano, bombas, flechas, incluso cajas para activar switches. Es recomendable que trates de eliminar a todos los enemigos de un cuarto ya que en la mayoría encontrarás cosas útiles. Si no tienes idea de cómo deshacerte de algún enemigo, pregúntale a tu hada, ella es tu mejor fuente de información.



La primera parte del templo llega a su final cuando obtienes las flechas de luz, así tendrás que salir del templo y regresar a donde está la estatua de Soarin. En esa plataforma sólo coloca los dos primeros bloques (los que se activan con los switches) y podrás ver una gema roja que se encuentra por debajo del piso antes de entrar al templo, dispárale con una flecha de luz y así activarás la segunda parte del calabozo, por lo que al regresar, todo será muy diferente, para ser más preciso, te pondrán las cosas de cabeza.

Al llegar hasta este punto, ya estarás lo suficientemente curtido como para que te tome tiempo, pero a grandes razgos sabrás muy bien lo que tienes que hacer.



Subjefe: Garo Master

Este fantasma es un poco más grande en comparación de los Garo que normalmente aparecen en el Ikana Canyon y lógicamente es más veloz. Al principio te atacará normalmente, esto es aventándose hacia ti con las navajas de frente; te recomendamos que utilices el "Bunny Hood" para moverte con mayor soltura y esquivar mucho más fácilmente los ataques. Cuando Garo falle, atácalo rápidamente por la espalda. Después de algunos golpes, comenzará a caerte del techo; simplemente muévete constantemente para esquivarlo y darle más golpes con la espada.

Al derrotarlo, obtendrás las flechas de luz.





Subjefe: Gomez

Un verdadero hijo de la noche y como tal, utiliza una hoz para terminar con sus enemigos, pero eso no es todo, también trae una horda de murciélagos que lo protegen. La única manera de derrotarlo es tomando tu distancia para darle con una flecha de luz, así lo paralizarás por unos segundos, acércate y golpéalo con la espada, pero rápidamente aléjate para que no alcance a darte con su arma.

Al golpear a los murciélagos obtendrás frascos de magia, al igual que hay algunos corazones en las esquinas del cuarto. Repite la dosis para que puedas obtener la Boss Key.



Subjefe: Eyegore

Antes de llegar al cuarto del jefe del templo, tendrás que vértelas cara a cara con este golem, nada difícil ya que debiste de haber eliminado a uno similar antes de llegar hasta este punto, sin embargo, para los despistados, aquí está la solución.

Acércate rápidamente antes de que comience a atacarte con su rayo (el cual puedes detener un poco con el escudo) hasta que su gran ojo se torne amarillo. Asegúrate de estar lo suficientemente cerca de él para pegarle un flechazo en su ojo vulnerable o de lo contrario las rocas aparecerán y muy seguramente te pegarán. Repite la secuencia y él te permitirá obtener la "Giant Mask" que te será muy útil contra el gran jefe.



Jefe: Twin Mold



Al entrar con el jefe, te percatarás que son dos enormes gusanos que salen de la tierra y se te aventarán para causarte gran daño. Gracias a su gran tamaño, es algo difícil atinarle cuando pasan sus cabezas; la forma más fácil de darles es haciéndote de su tamaño, y ¿cómo haces eso? pues utilizando la máscara que acabas de obtener, "Giant Mask", pero mientras la tengas puesta, estarás consumiendo magia por lo que tendrás que apresurarte a pegarles. Te recomendamos que también rompas los pilares de ese nivel para recuperar más magia. En caso de que por azares del destino se te acabe la magia tendrás que enfrentarte a bombazos y flechazos y aunque es algo tardado te recomendamos que no te desesperes. Al deshacerte de estos infernales gusanos ya estarás a un paso del final.

Clock Town



Como podrás recordar la torre del reloj está cerrada hasta la noche del tercer día, por lo que tendrás que adelantar el tiempo hasta que el reloj se abra.
Una vez que estés ya con el Star Kid utiliza tu ocarina para llamar a los antiguos Dioses con la melodía "Oath Of Order". Al pasar el cinema serás teletransportado a otro mundo, en donde se verá un gran jardín y cinco niños al pie del árbol. Tres de los niños te pedirán máscaras, no los tomes en cuenta y habla con el niño que está sentado, él te llevará directamente con el espíritu de la máscara de Majora.

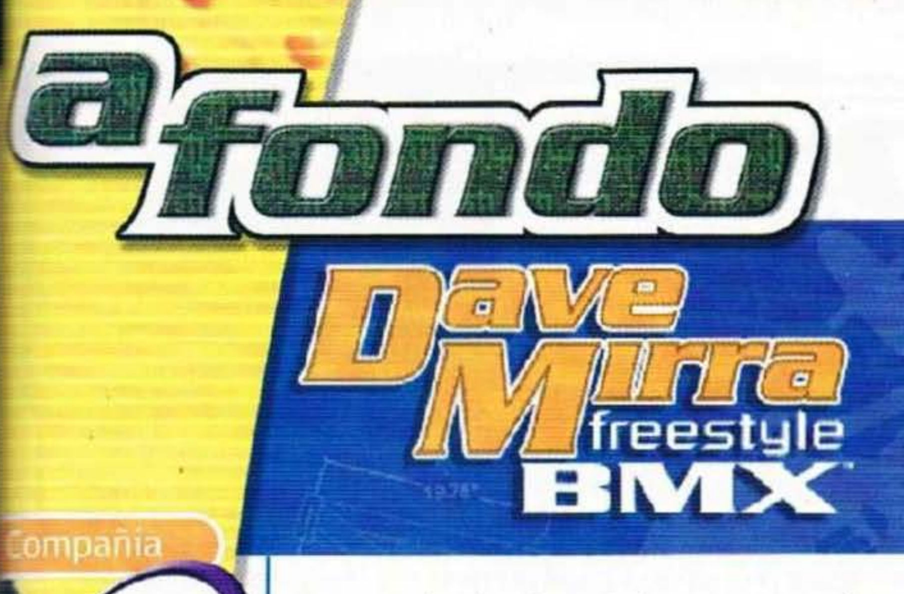
Majora's Mask

Ha llegado el momento de la verdad, el espíritu de la máscara hará todo lo posible por quitarte de sus planes, así que demuestra de qué estás hecho.
Como ya es costumbre, la máscara tiene tres transformaciones y lógicamente cada una es bastante agresiva.
En la primera fase no podrás pegarle de frente, por lo que tendrás que esperar a que baje dando vueltas y trate de pegarte con este ataque, esquívalo y pégale con la espada.
Después de algunos golpes, el resto de las máscaras entrarán a hacerle el quite a Majora; sólo dale varios flechazos a las demás máscaras sin descuidar a Majora. Cuando te deshagas del resto, Majora tendrá más trucos bajo su manga, pero en general debes de esperar a que baje dando vueltas para poder darle un golpe.

En la segunda fase la máscara será mucho más hábil pero no imposible, sólo trata de mantenerte cerca y al darle con la espada la paralizarás por un instante para seguir dándole unos cuantos golpes más. Si prefieres, puedes pegarle con una flecha de luz y así paralizarla por un periodo más largo y darle más espadazos.
Ya en la última fase, la máscara obtendrá unos tentáculos con los que obviamente tratará de latiguearte. Aléjate y cuando intente darte con el látigo, dispárale una flecha, así tendrás tiempo de acercarte y darle unos buenos catorrazos. Otra forma de hacerlo es correteando a la máscara y golpeándola en cuanto baje la guardia.
Después de unos golpes la vencerás y podrás sentarte a ver tranquilamente el final del juego.

¿Pero qué dices? ¿Que en varias partes del final salen algunas máscaras con los créditos? Sip, para ver el final completo tienes que juntar absolutamente todas las máscaras, incluyendo la última que sería la cuarta de transformación. ¿Y qué es lo que tienes que hacer para conseguir todas? Eso lo veremos en el próximo número de tu revista favorita. Hasta la próxima.





Compañía: Acclaim

Compatible

Clasificación: E

Desarrollado: Neon Studios

Memoria: 8 megabit

Categoría: D deportes

Lanzamiento: 2K noviembre

Para todos los fans de las piruetas ahora sobre la bicicleta les tenemos un título para GBC, que es el de Dave Mirra Free Style Bmx donde tú eres el protagonista de una galería de piruetas. Y como siempre, te recomendamos utilizar casco y protección para disfrutar de este tipo de deportes extremos para evitar cualquier problema de fracturas, etc.





En este título puedes escoger nada más el tipo de pista, pero en cada pista tienes que hacer las pruebas que te piden para que obtengas los trofeos por realizar los trucos que necesitas para esto. Por ejemplo tendrás que hacer que el ciclista obtenga todos los ítems que están en la pista que son latas de pintura.

También el juego cuenta con una lista de los 20 trucos que puedes realizar en tu trayecto, esto es muy innovador porque casi todos los juegos de hacer trucos no traen este menú, sino tienes que ingeniártelas para sacar cada uno.



Como siempre en los juegos de este tipo, también tienes que sacar pistas que no están listas, de otra forma tienes que terminar trofeo por trofeo para obtenerlas, en cada pista hay diferentes pruebas.



También hay un modo de multiplayer que mediante tu práctico cable link podrás hacer trucos contra otro videojugador.



De movilidad, gráficos y sonido, este título es muy regular (tirándole a malo), así que no esperes mucho pudo haber sido mucho mejor, sobre todo por la licencia del nombre.

Lo bueno es que...

- Hay infinidad de trucos para hacer.
- Tienes que sacar las pistas y esto lo hace divertido.

Lo malo es que...

- El manejo del ciclista tiene un poco de dificultad.
- En las rampas sólo salta hasta una altura, no se incrementa la velocidad.





Desde que fue mostrado en el Space World hace dos años, Paper Mario (llamado en su país de origen, Japón, Mario Adventure) ha tenido en ascuas a todos los videojugadores y a la prensa especializada, debido a que este juego, que originalmente se iba a llamar Super Mario RPG 2, abandonó el "look" y estilo de aquel título predecesor de éste, mismo que fuera desarrollado por Square y Nintendo. A diferencia de Super Mario RPG, Paper Mario está "aparentemente" enfocado a los jóvenes, debido a que parece un cuento para niños, aunque recuerda que las apariencias engañan.

Compañía

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento

Desarrollado por Intelligent Systems (compañía que ha programado excelentes títulos para el mercado americano y japonés, como Paneru de Pon, Fire Emblem, Battle Clash, Metal Combat: Falcon's Revenge y Card Heroe), Paper Mario tiene como característica principal de combinar a personajes 2D (hechos como de papel), moviéndose en ambientes 3D. Esto fue sin duda un capricho artístico y se nota la intención de darle un enfoque diferente a los mundos que ya estaban creados en otros juegos de Mario, basta ver que el castillo de la princesa Peach es sumamente parecido al de Mario 64, pero con un toque visual distinto. Los personajes también tienen estilos diferentes y, como lo has visto en otros artículos que hemos publicado de este juego, puedes ver la nueva apariencia de Mario, que si bien sólo será usada en este juego, luce muy bien. Es muy probable que jugadores que gustaron de Super Mario RPG se vayan con la finta de que este título es completamente diferente y por eso no quieran jugarlo. Y, efectivamente, esta "seudosecuela" es distinta en muchos aspectos a la primera parte, sin embargo hay muchas cosas, sobre todo en el gameplay, que mantienen dentro de la misma línea a ambos juegos.





El alma de los RPG, sin duda, es la historia y en el caso de Paper Mario, Nintendo se encargó de ponerle un buen "story line". Todo comienza cuando Bowser, harto de ser derrotado todo el tiempo por Mario, decide unir fuerzas con una bruja llamada Kammy Koopa y con su ayuda, roba el Star Road y neutraliza el poder de las siete estrellas sabias. Con el Star Road (un bastón con una estrella en la punta), Bowser, el rey de los Koopas, tiene el poder de que sus deseos se hagan realidad. Mientras la princesa Peach, quien esa noche estaba dando una fiesta en su castillo, está con Mario lamenamente en un salón, Bowser entra en acción, irrumpiendo en la fiesta y armando un alboroto. Su primer deseo, obviamente, fue ser lo suficientemente fuerte para derrotar fácilmente a Mario. Después de que el pobre plomero termina siendo lanzado por la ventana, Bowser se roba el castillo con todo y princesa Peach. Al regresar en sí, Mario se da cuenta de que esta vez su misión no será tan sencilla, pero con la ayuda de una familia de Goombas buenos, emprende la aventura, en búsqueda de una respuesta para detener al ahora invencible koopa.











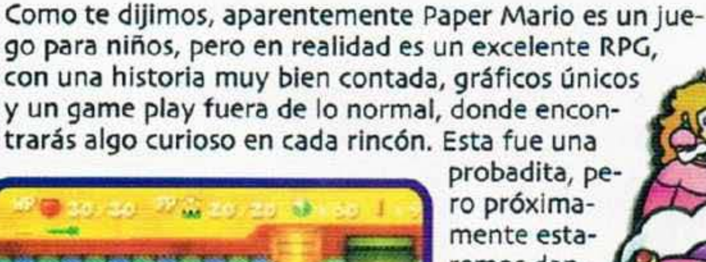
Durante el recorrido, te encontrarás con muchos personajes que te serán familiares, como los goombas, los koopas, los bob-oms y otros, además de que hay muchos personajes nuevos. Los escenarios también son extraídos de otros juegos de la serie de Mario, pero también hay nuevos lugares qué visitar, como la playa, la estación de tren, el océano, los bosques encantados y más. Cada escenario está presentado de una forma muy colorida, parecida a los libros infantiles que al abrirlos, se despliega un castillo; como puedes ver en las fotos, estos son como los gráficos tipo "a mano" que se utilizaron en Yoshi's Story, sólo que esta vez los fondos son poligonales y la cámara puede seguir la acción desde diferentes ángulos.

Las batallas son por turnos. Mario podrá elegir entre los ítems y los ataques para resolver una pelea, además de que tiene ataques especiales, como atacar con el martillo o saltar sobre el enemigo. Algo que se tomó de SMRPG fue la cuestión del "Tiiming", asunto que consiste en que, después de ejecutar un ataque, durante la animación, si presionas cierto botón o si mueves el control stick en cierta dirección y en el momento adecuado (de ahí el término "timing", que significa "ritmo" o "precisión"), harás un mayor daño al enemigo. Y algo muy especial es que en las peleas debes tener cuidado, ya que se aplican las reglas de los otros juegos de Mario, así que, por ejemplo, si tu enemigo es un caparazón con picos, no podrás atacarlo con saltos, ya que te harás daño. Y, ahora, la forma de hacer experiencia y subir de nivel es más fácil, y cada que lo hagas, tendrás la opción de elegir una de tres habilidades que quieras mejorar, como los Ataques especiales o tu HP.





Como te dijimos, aparentemente Paper Mario es un juego para niños, pero en realidad es un excelente RPG, con una historia muy bien contada, gráficos únicos y un game play fuera de lo normal, donde encontrarás algo curioso en cada rincón. Esta fue una probadita, pero próximamente estaremos dando los Tips y el Nintensivo de este estupendo RPG, que te recomendamos ampliamente.





Como su predecesor, Mario viaja en el mundo en tiempo real, interactúa con otros personajes, usa objetos y entra a tiendas para comprar nuevos y útiles accesorios. Y, al igual que en Super Mario RPG y a diferencia de los RPG's convencionales, aquí puedes ver cuando se acerca un enemigo y tú decides si inicias una batalla o evitar el encuentro. Y, una innovación en este punto es que, si mientras caminas en el mapa, te encuentras a un enemigo y lo golpeas, por ejemplo, con el martillo de Mario, en lugar de sólo tocarlo, al entrar a la pantalla de batalla, automáticamente Mario hará un ataque al enemigo, sin que se te descuente un turno, de esta forma tendrás la ventaja, aunque ten cuidado, ya que hay enemigos que atacan en el mapa y si te dan, la pelea comenzará con un ataque del adversario. En este título también se incluyeron muchos elementos de otros títulos de Mario, como los cubos con el signo "?" y los ladrillos, de donde podrás obtener monedas que servirán para comprar cosas.

En Paper Mario, hacerte de ciertos amigos es una llave para ir más lejos. Es por eso que es raro ver a Mario haciendo equipo con un Koopa, un Goomba y una Bobomb, pero será necesario para avanzar. Con el comando "Friend", Mario puede llamar a uno de sus amigos para ayudarlo, tanto en el mapa como en las batallas. Por ejemplo, si el camino está siendo bloqueado por una pared, basta llamar a tu amiga Bob-omb para que se encargue de volarla. La forma de encontrarte con estos amigos es hablando con la gente en los pueblos y ayudando a los que están en problemas.







Lo bueno es que...
-Los gráficos son impactantes
-Si jugaste Super Mario RPG, te acostumbrarás rápido a Paper Mario.
-Es un juego más o menos largo.
-Por fin aparece Luigi.

Lo malo es que...
-A veces la música es muy tranquila

a fondo

3-D Ultra Pinball Thrillride



Uno de los géneros que se han visto invadidos por varios personajes que no tienen nada que ver con el mismo, son los Pinball. Hemos visto a Pokémon, a Kirby e incluso a Ariel, la sirenita; ahora veremos un juego que retoma el clásico estilo de los pinballs. 3D Ultra Pinball es uno de esos juegos que nos recuerdan mucho nuestros tiempos de los buenos pinballs de antaño (no queremos decir que las nuevas versiones sean malas), donde tenías que saber manejar la bola con destreza y velocidad.

Compañía
Sierra attractions

Compatible

No. de Jugadores
1 player

Clasificación
Everyone E

Desarrollado

Memoria
16 megabit

Categoría
P pinball

Lanzamiento
2K diciembre

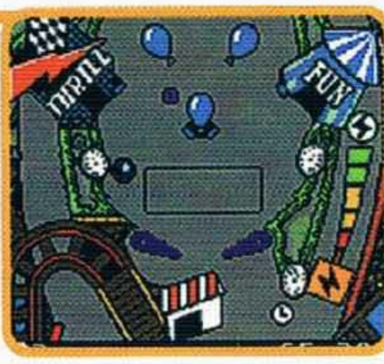


Como sabrás, el objetivo de los pinballs es obtener el mayor número de puntos con determinada cantidad de bolas, las cuales puedes hacer rebotar con ayuda de los flippers que están dentro del tablero.



Este juego cuenta con muchos elementos de los originales pinballs de Arcadia, como los botadores, los agujeritos donde obtienes premios o los caminitos que te llevan a otras secciones.





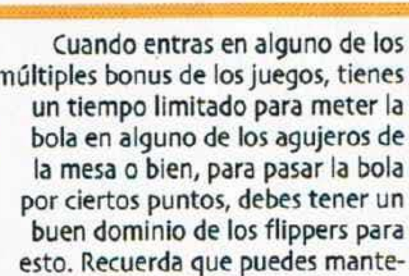
También cuenta con Flippers en la parte superior del tablero para que puedas manipular las bolas en la parte de arriba y conseguir más puntos.



Cuando haces algo especial o juntas determinada cantidad de elementos, puedes ver cambios en la mesa de juego, incluso los chocolatitos que adornan el juego.



Este juego es muy recomendable para los videojugadores principiantes o no tan experimentados, ya que se puede aprender a jugar de manera fácil y además se pueden entre cuatro personas alternando turnos.



Si eres lo suficientemente bueno para lograr una buena puntuación, tus récords podrán ser grabados en el juego con las clásicas iniciales para que puedas superar tus marcas.



Cuando entras en alguno de los múltiples bonus de los juegos, tienes un tiempo limitado para meter la bola en alguno de los agujeros de la mesa o bien, para pasar la bola por ciertos puntos, debes tener un buen dominio de los flippers para esto. Recuerda que puedes mantener el botón apretado para mantener el flipper arriba y tener la bola quieta, después podrás liberarla y pegarle con más precisión.

3D Ultra Pinball:Thrill Ride es uno de esos juegos que no son muy malos, pero tampoco muy buenos, es fácil de jugar y tiene cosas buenas como la opción de rumble y los multijugadores, pero le falta más variedad de tableros y de opciones, es recomendable sólo si eres muy fan de este tipo de juegos.

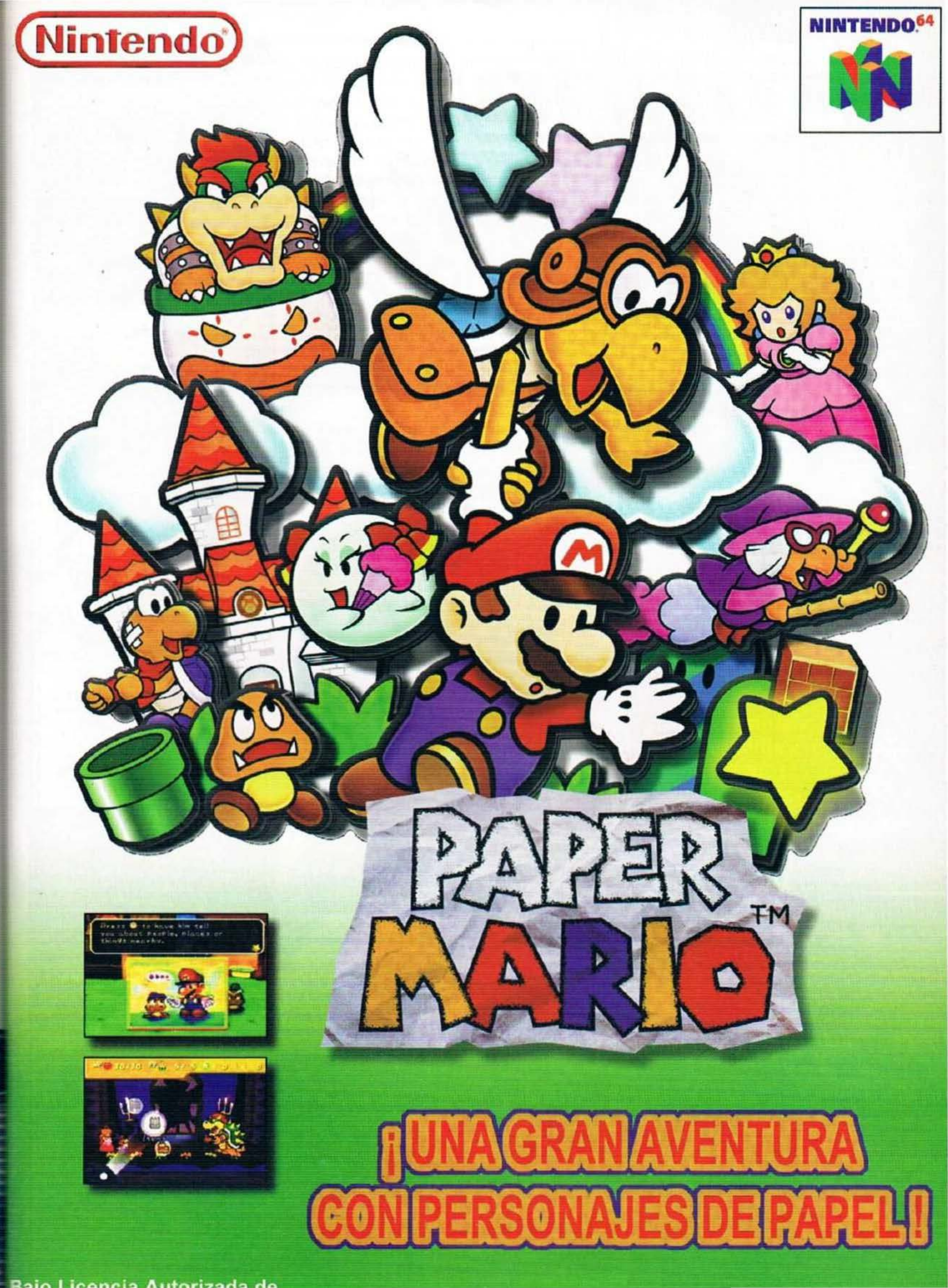


GAME BOY COLOR

Lo bueno es que:
- Es sencillo de jugar.
- El Rumble lo hace más realista.

Lo malo es que:
- Te llega a aburrir si juegas demasiado.
- No tiene muchas mesas.
- La bola llega a perderse entre los gráficos de repente.




Nintendo
NINTENDO64
PAPER MARIO™
¡UNA GRAN AVENTURA CON PERSONAJES DE PAPEL!
Bajo Licencia Autorizada de



Para los fans de los X-men Activision ha traído un súper título con los personajes del clan del Dr. X, llamado Mutant Wars para tu GBC.

En este juego podrás vivir las aventuras de los X-Men al máximo con Wolverine, Storm, Gambit, etc.






Este título cuenta única y exclusivamente con 2 modos de juego donde puedes jugar con los seis integrantes del equipo; cada uno tiene su modo de pelea diferente, esto es, como si fueran tus vidas y cada que te eliminan a un X-Men seguirás con otro hasta que se terminen.

En el modo de Historia tendrás que derrotar a cada enemigo que te vaya saliendo, pero hay unas naves que están volando sobre ti y sólo saltando podrás derrotarlas; cada que derrotas a un enemigo o eliminas alguna nave te darán un ítem en forma de corazón que te servirá para subir tu energía y cuando está llena, te suben la energía de los poderes de los X-Men.

El objetivo de Mutant Wars es que el profesor Xavier te manda a que llegues a eliminar a Magneto el archienemigo de los X-Men.



Cada nivel tiene un subjefe, antes de llegar al subjefe deberás encontrar un ítem en forma de llave para que después de eliminar al subjefe, puedas continuar en el siguiente nivel.

Compañía: Activision

Compatible

Clasificación: E

Desarrollado: Hal Corporation

Memoria: 16 megabit











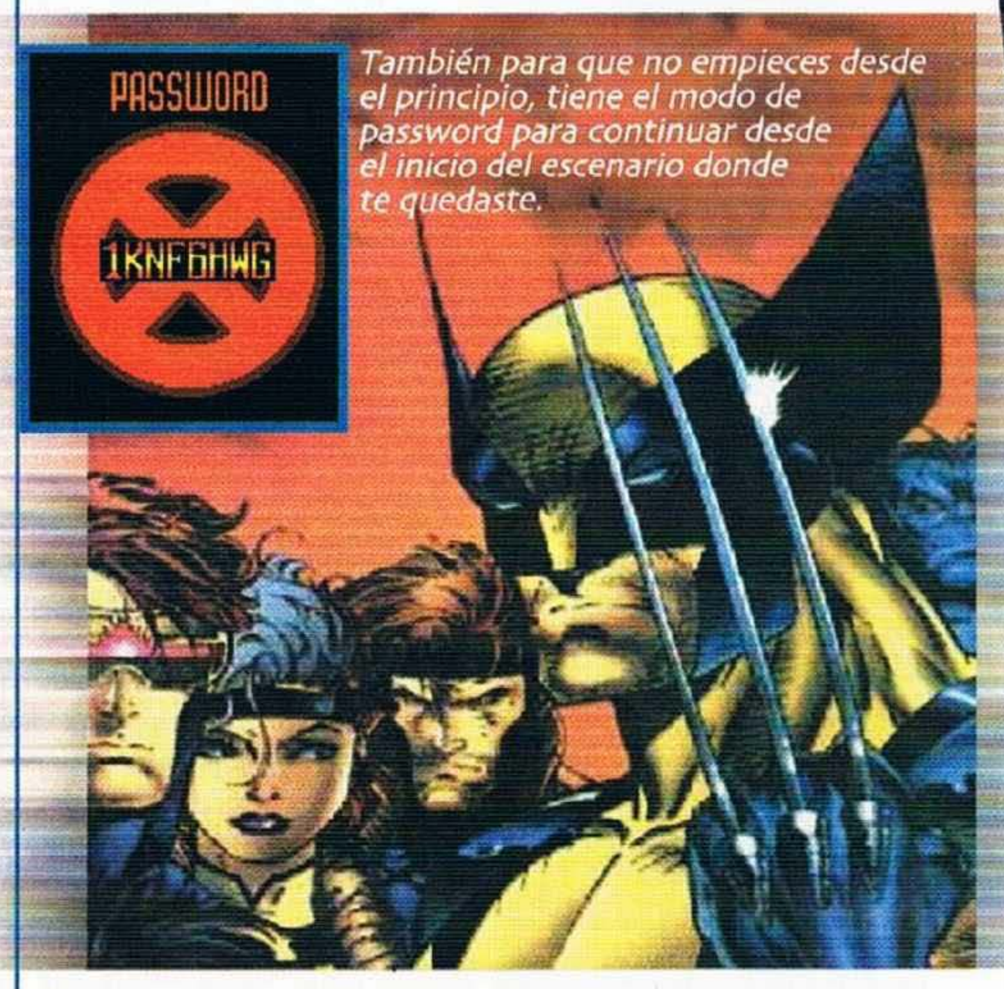




Mutant Wars en modo de historia tiene varios subniveles donde tienes que encontrar los diferentes ítems que se encuentran en este juego; por ejemplo, la llave con la que, después de eliminar al subjefe pasas de nivel o una piedra roja que sirve para subir el rango de energía de cada X-Men.

También existe un super ítem que sirve para revivir a todos los X-Men que te han eliminado; es una gema verde que te encuentras en los subniveles escondidos de cada nivel.

Otro modo es una especie de Survival con el cual puedes pelear nada más con los subjefes hasta que te eliminen y te cuentan cuantos Wins hiciste.



También para que no empieces desde el principio, tiene el modo de password para continuar desde el inicio del escenario donde te quedaste.

Este juego en cuanto a gráficos es muy bueno; sí tienen forma de X-Men los personajes; no lleva una historia muy armada, los otros X-Men no son tan hábiles como Wolverine, pero todos tienen habilidades diferentes.



Segunda opinión

Para tratar de impedir la inevitable muerte de la furtiva X-Men manía, que se dió con la película, (al menos hasta que esté lista la secuela) llega Mutant Wars al GBC. Definitivamente diferente a la versión de Mutant Academy, este cartucho tampoco es lo que estás esperando si te consideras fan, lo que quiero decir es que éste juego no es más que otra oportunidad de aumentar la bien ganada popularidad de Wolverine, mientras el resto de los X-Men sucumben ante los ya muy gastados villanos de siempre, y uno que otro nuevo que seguramente no volverás a ver en otro juego de X-Men. Finalmente y tristemente, este cartucho termina siendo una pesadilla conceptual, corto, sencillo y sin mucha acción.

THE ARKHAM

X-MEN MUTANT WARS

Lo bueno es que...

-Las vidas son diferentes personajes.
-Puedes recuperar rápido tu energía cada que eliminas a los enemigos.
-No son tan largos los niveles.

Lo malo es que...

-El único que tiene diferentes movimientos es Wolverine
-No tienen guardia los X-Men.
-Las naves te bajan mucha energía y siempre están ahí.



Walt Disney Pictures presents DINOSAUR

Cuando una película de Disney sale, nosotros esperamos el videojuego de esta misma película y en esta ocasión tenemos un título que, aunque tiene bastante que salió, no podíamos dejar de analizarlo y se trata de Dinosaur (Dinosaurios).

Compañia





Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria



Lanzamiento







Aquí encontraremos a seis personajes de la película (Aladar, Zini, Pho, Suri, Eemay Url) para adrentarte en esta nueva aventura que nos tienen preparado nuestros amigos de Ubi Soft. Podremos experimentar varios puzzles, los cuales tendrás que resolver y en algunos momentos tendrás que valerte de las habilidades de cada dinosaurio para pasar o eliminar a ciertos enemigos molestos.

El estilo de puzzle nos recuerda al título de Super NES llamado The Lost Vikings, en donde las habilidades de cada uno, ayudarán para sortear los peligros y lograr resolver los puzzles para avanzar.



Dentro del juego encontraremos varios escenarios los cuales aumentarán el grado de dificultad, además de saber a qué personaje usar, ya que el trabajo en equipo será de gran importancia para lograr pasar de nivel. Algunos enemigos serán más fáciles de eliminar con ciertos ataques, así que debes ver cuál personaje es el mejor según sea el caso.





En general los puzzles son buenos, pero en algunos momentos te aburrirás por lo tedioso y por que la acción no es muy buena que digamos, tal vez lo bueno es la opción de la Game Boy Printer, ya que puedes imprimir a los personajes del juego, por si eres fan de la película o de los dinosaurios.

Walt Disney Pictures presents DINOSAUR

Lo bueno es que...

-Puedes seleccionar a seis personajes de la película y cada uno tiene diferentes habilidades.
-Los escenarios son buenos.
-Tiene opción para la Game Boy Printer.

Lo malo es que...

-En algunos momentos te puedes llegar a aburrir.
-No tiene mucha acción.



Previo
INTERNACIONAL





Síí... Konami aún tiene algunas sorpresas para todos nosotros y créenos que son verdaderamente gratas. Aunque puedes llegar a decir "Ya ni la... ¿cómo de Disney?" pero deveras que es uno de los juegos para Nintendo 64 con muchísima producción además de ser un juego para chicos y grandes.

El chiste del juego es el ritmo, al igual que toda la serie de Bemani que ha hecho Konami, el juego viene implementado con un maravilloso tapete con el que podrás entretenerte de lo lindo bailando este formidable juego, marcando en dicho control especial las funciones que ves en pantalla. Por si fuera poco, el título tiene una opción extra para que utlices el control mientras saltas sobre el tapete, por lo que le añade algo de dificultad al tratar de hacer un récord perfecto.







Lógicamente las melodías del juego están basadas en algunos éxitos de Disney al igual que algunas implementaciones de los creativos de Konami (que la verdad ya tienen bastante experiencia) con canciones originales y casi todas ellas con coros y voces, haciendo un total de 20 diferentes melodías llenas de efectos y compaces que varían desde Tango, Rock & Roll, Tap, Disco, Clásica entre otras.







Como puedes apreciar, el juego no es nada del otro mundo, pero el hecho que esté tan bien realizado lo hace merecedor a que entre entre nuestros favoritos (sobretodo si lo juegas con el tapete).



Y aunque como ya lo mencionamos, es un juego principalmente enfocado hacia los niños, créenos que aún teniendo más de 20 años te gustará y no podrás dejar de bailar al ritmo de éstas pegajosas melodías.





Compañía



Compatible con



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Memoria

256 MEGAS

Categoría

Musical

Lanzamiento

Diciembre 2000

a fondo

MARVIN STRIKES BACK!

Compañía
INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Compatible

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado
INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Memoria
16 megabit

Categoría
A aventura

Lanzamiento
pendiente

DAFFY DUCK in "How I saved the world" the movie

starring Porky Pig as MARVIN the MARTIAN

En lo más profundo del espacio, Marvin el marciano se encuentra viendo la televisión y de pronto ve un programa donde Daffy Duck (el Pato Lucas) lucha contra ¡Marvin! que lo protagoniza Porky. Después de ver esto, Marvin se enoja y decide ir a la Tierra para darle una lección a Daffy por haber hecho ese programa.

Después de Looney Tunes Collector: Martian Alert, ahora tenemos la oportunidad de volver a jugar con estos personajes aunque en esta ocasión controlarás a Marvin quien capturará a algunos Looney Tunes para lograr su objetivo.

Como en el primer título, podrás cambiar de personaje y aprovechar sus habilidades para sortear los obstáculos.También tienes que cumplir ciertos objetivos para seguir adelante, como recolectar baterías para la nave espacial o encontrar ciertos aparatos para tu misión.

MARVIN STRIKES BACK!
ADVENTURE 2 PLAYERS
© 2000 INFOGRAMES

Follow me, my loyal K-9, we have a lesson to teach

Durante tu misión podrás obtener ítems y guardarlos para cuando los necesites, como los átomos, balas para tu pistola, etc. La opción de cable link es muy buena, puedes hacer muchas cosas, una de ellas es poder competir con otra persona en 3 mini-juegos o intercambiar personajes, con este mismo título o con el anterior, ya que los personajes son compatibles (más o menos como en Pokémon).





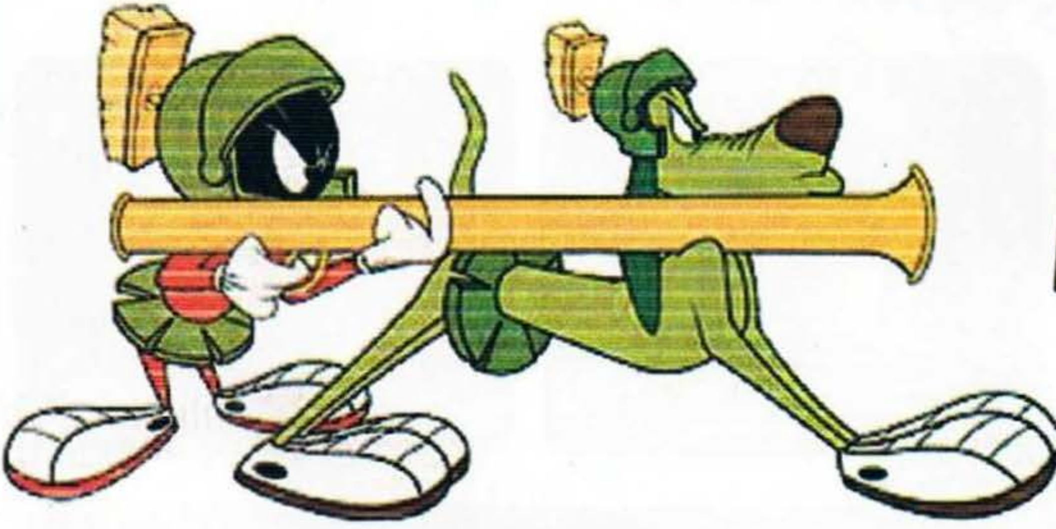


Puedes usar el radar para darte una idea de dónde se encuentran algunos ítems, también tienes que recolectar dinero para comprar en la tienda o descansar y recuperar tus fuerzas. En algunas ocasiones encontrarás unos cofres en los cuales encontrarás dinero, pero ten cuidado, ya que otros son trampas y te atacarán.



Como te mencionamos antes, durante el juego encontrarás a otros Looney Tunes los cuales pueden ser útiles para tus planes, sólo necesitas derrotarlos y luego hipnotizarlos, para que se te unan. Recuerda cuál es la habilidad de cada uno para enfrentar cualquier tipo de situación como por ejemplo, Speedy Gonzales, puede entrar por cualquier agujero que veas y ahí encontrar varias cosas que pueden ser de mucha utilidad como energía, dinero, que en total son como 45 Looney Tunes que puedes conseguir y si por ahí te falta uno, puedes intercambiar con un amigo para formar tu colección .







En general es muy buen título, ya que tienes que conseguir a varios personajes y cuentas con varios ítems que serán de mucha utilidad; las gráficas y la música van acorde al juego, así que si a ti te gustó el primer título, no dudes en jugar este y ayudar al marciano Marvin a conseguir su venganza.

Segunda opinión

Me imagino que debe ser sumamente desconcertante recorrer los canales de televisión de un planeta vecino y toparse con la sorpresa de que en un popular programa, un cerdo tartamudo es el responsable de darle vida al personaje más importante del programa...tú. No cabe duda que nunca falta un buen pretexto para el carismático Marvin cuando su intención es destruir el planeta tierra, por cierto, ¿Sabías que este personaje, creado en 1948, tuvo como idea prima destruir el planeta Tierra porque le impedía ver el planeta Venus?. ¿Es curioso no crees?, luego de tantos años y con artículos tan sofisticados como su inseparable pistola desintegradora ACME y el fiel comandante K-9, hasta este momento habemos fans que no entendemos cómo es posible que el también conocido como comandante X-2 no haya triunfado en sus planes. Si quieres saber si esta es la oportunidad que los fans estábamos esperando, no dejes de jugarlo, al igual que su predecesor, este título vale mucho la pena.

The Arkham

MARVIN STRIKES BACK!

Lo bueno es que...

-Tienes que conseguir a varios personajes para salir adelante en tu misión.
-Con el cable link tienes acceso a 3 minijuegos, además de intercambiar personajes.
-Los personajes del anterior título son compatibles.

Lo malo es que...

-No le encontramos nada malo, es un buen título.



Galerie D´Adeleine

Una vez más, te doy la más cordial bienvenida a tu sección favorita, a continuación encontrarás la selección de este mes incluyendo los mejores dibujos que recibimos de la promoción "Los Rayados".
Seguimos recibiendo comentarios para abrir nuevas categorías, por el momento disfrutemos juntos los mejores dibujos de este mes.

Ezequiel Aranda Cides, Río Blanco, Veracruz



Gracias por tus comentarios, ya estamos trabajando en el museo que solicitas, pero como podrás entender, hay mucho que hablar de Megaman.

Luis Angel Alvarez L., México, D. F.



Muy interesante propuesta, qué mejor que poner a los dos "Luigis" juntos, al bueno y al malo para notar las diferencias, tus dudas ya están en manos del Dr. Mario.

Aldo Avila Roque, Acapulco, Guerrero



Buena impresión del momento o de Mewtwo, aunque tu carta es extemporánea, veremos qué podemos hacer, ¡buen dibujo!

Daniel Ochoa Valdés, Saltillo, Coahuila



Finalmente tu dibujo de Oni -Link forma parte de la Galería, y vaya que nos gustó, ¡muchas Felicidades!.

Como ya es tradición, los mejores dibujos y los mejores artistas en la sección No. 1

Tres Bien!

Ezequiel A. Cides, Río Blanco, Veracruz

La información que solicitas está en proceso, y tal como lo pediste aquí está tu dibujo de Misty, gracias por tus comentarios.



Miguel Conchas Orozco, Santiago Ixc., Nayarit

Gracias por tu dibujo, tus dudas y comentarios están en manos del Dr. Mario, y por otro lado pronto encontrarás respuesta a tus dudas de DK64.

Luis Carlos Galván, México, D.F.



Nos da mucho gusto que podamos ayudarte, ahora sí puedes presumir tus 120 estrellas y de una vez tu aparición en esta sección de la galería. Felicidades

L. Carlos G. Díaz de León, México, D.F.



Tomaremos en cuenta tus comentarios y opiniones para mejorar la revista, gracias por tus comentarios y felicidades a ti también.

Aunque este mes son poquitos, esperamos que estas buenas ideas inspiren a muchos más a formar parte de una Sección consentida:

crossover

C. Miguel Ortiz López, México, D.F.



Los buenos sueños siempre se hacen realidad, no dejes de escribirnos, nos interesa mucho tu opinión. Gracias por lo que nos comentas.

Ulises F. Galván, Caltongo, Xochimilco



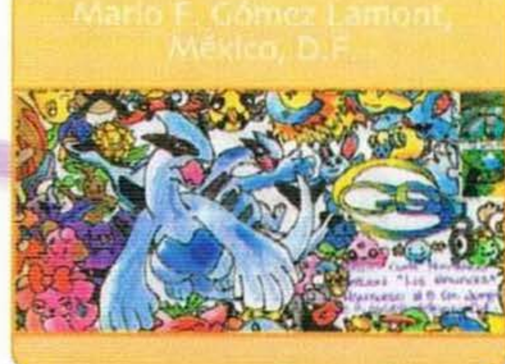
La información que solicitas estará lista en el nuevo especial de Pokémon, y aunque tu P.D. es muy personal, esperamos que Denisse reciba tu recado.







Mario F. Gómez Lamont, México, D.F.



Alger Noe Escobar Suárez, México, D.F.



Erick León Gayosso México, D.F.



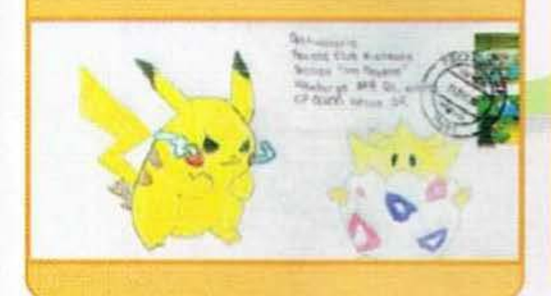
R. Antonio Camilo M. de León, México, D.F.



Iván Andrade Garcini, México, D.F.



A. Rodrigo Gallardo Jiménez, México, D.F.



Raziel Nieto Márquez, Iztapalapa, D.F



Jorge Arturo López, México, D.F.



Kiefar Zavala Romero, Coacalco, Estado de México

Erwin Salas López, San Luis Potosí, San Luis Potosí



Diana Rodríguez Rivera, México, D.F.



No olvides que para que tu sobre aparezca en esta sección, tu sobre debe tener claramente escrito : "Sección Galería de Adeleine" , y que debes enviarla con tu dirección, edad y nombre completo a la siguiente dirección:
Hamburgo No. 8 Col. Juárez, C.P. 06600, México D.F.
Luego de mucha insistencia por parte de los artistas que envían sus dibujos a esta sección, estamos ya casi listos para premiar a los mejores dibujos de la Galería de Adeleine. El próximo mes tendremos las bases y los requisitos necesarios para participar de la sección Tres Bien, así que empiecen a mandar sus mejores dibujos, los verdaderamente destacados recibirán una sorpresa, estén pendientes,
¡nos vemos la próxima!

Creo que este número nos hubiera quedado mucho mejor si no hubiéramos incluido la sección de Wario, pero ni modo, ojalá que por lo menos no te haya parecido tan terrible. Como ves, y como veo, lamentablemente, los análisis de cartuchos para el Nintendo 64 cada vez son menos, incluso ya hay más análisis del Game Boy Color. Nos hubiera gustado que la transición del N64 al Nintendo Game Cube hubiera sido tan suave como la que ocurrió del NES al SNES o como la que hay actualmente del Game Boy Color al Advance, pero ni modo, es decisión de los licenciatarios el ya no producir juegos para el más fantástico sistema de 64 bits de la historia. Pero, como dicen, lo mejor llega al final y títulos como Spider-man, Banjo-Tooie, Pokémon Stadium 2, Sin and Punishment, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Conker Bad Fur Day, Paper Mario y Dr. Mario 64, entre muchos otros, nos dejan con ganas de más en este sistema. Este mes aparece el Game Boy Advance en Japón, en Mayo será presentado el Nintendo Game Cube en el E3 de los Angeles y en Julio, si las cosas van como van, su debut en el oriente será un hecho. Aún no es tiempo para decirle adiós al Nintendo 64, sin embargo, ya hay que ir poniéndonos "duritos" ya que cada vez hay menos juegos. Todo este choro es para invitarte a que nos escribas, diciéndonos cuáles fueron, según tu criterio, los mejores títulos de esta consola, ya que estamos preparando un artículo con lo mejor del N64 y queremos tomar en cuenta todas tus opiniones.

Más en el próximo número.

Axy

LOS MAS JUGADOS EN CLUB NINTENDO

1. Pokémon (Nintendo/Game Boy)
2. Pokémon Stadium (Nintendo/N64)
3. Pokémon Puzzle League (Nintendo/N64)
4. Backstage Assault (Electronic Arts/N64)
5. Star Fox 64 (Nintendo/N64)
6. Mario Kart 64 (Nintendo/N64)
7. Spider-man (Activision/N64)
8. International Super Star Soccer 2000 (Konami/N64)
9. Pokémon Pinball (Nintendo/Game Boy)
10. Star Wars Episode I: Racer (Nintendo/N64)

RESET

Esperamos que te haya gustado este número. Está de más decirte que el siguiente va a estar mucho mejor (o por lo menos haremos lo imposible porque así sea).
Para festejar el mes del niño a todo lo que da, vamos a tener unos tips de Banjo-Kazooie, donde encontrarás la localización de las piezas de rompecabezas y algunos códigos, para que no te atores y le saques todo el jugo a este gran juego de Rare. Y también vamos a tener tips para que los fans de Spidey puedan derrotar a todos los enemigos que hay en Spider-man 64. Vamos a revisar algunos títulos de N64, entre ellos Polaris Snowcross y Aidyn Chronicles, un nuevo RPG para esta consola. Las secciones de cajón, Dr. Mario, Galerie d' Adelaine, S.O.S., Mariados y las demás también van a estar y, por supuesto, la Ultima Página. Nos leemos en Abril.





C • L • U • B

Nintendo



C·L·U·B
Nintendo